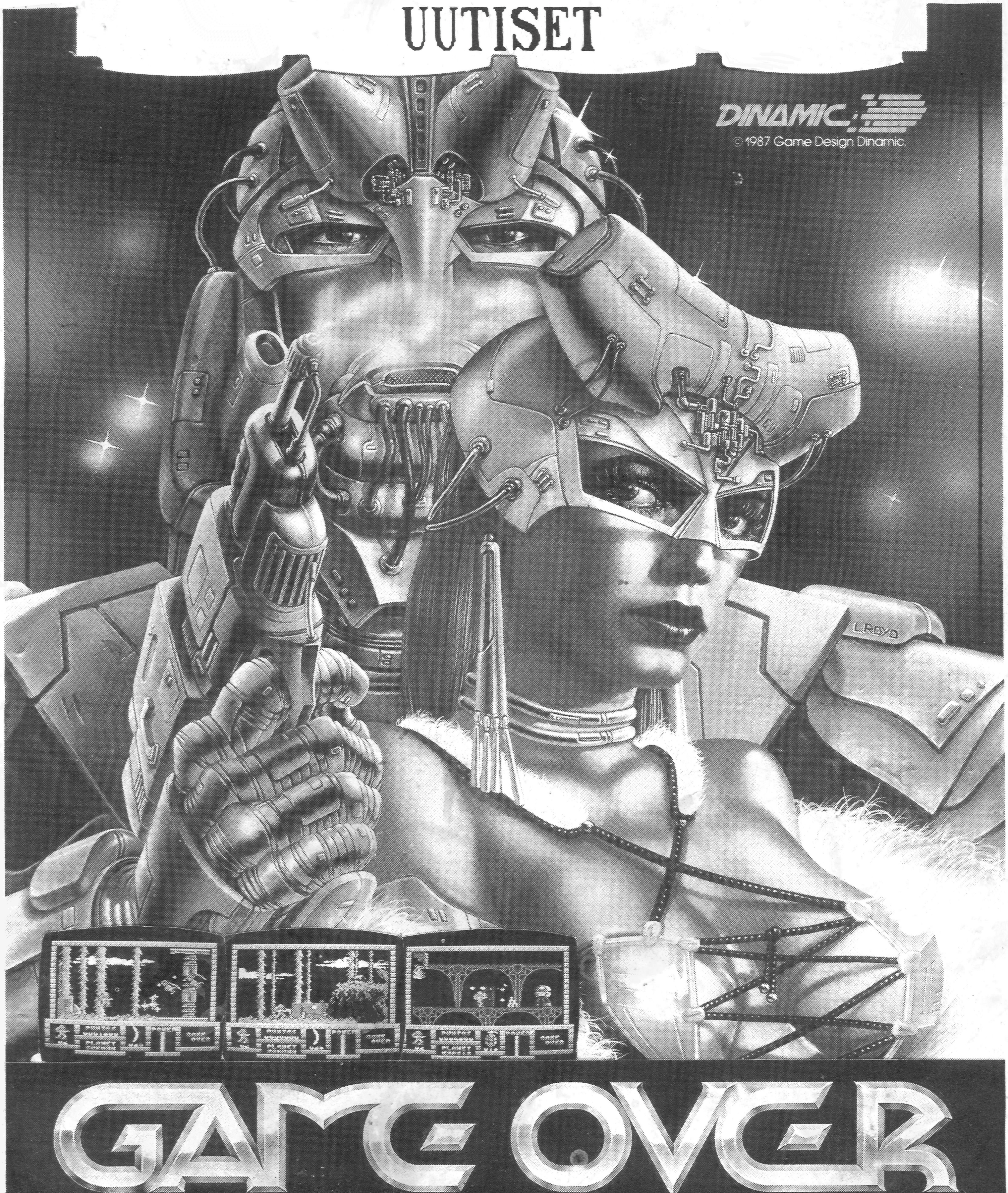
KOTIMAINEN TIETOKONELEHTI 3/87

MSX UUTISET





POMOLLA ASIAA

Terve taas, kaikki uudet ja vanhat klubilaiset. Pomolla on taas sekä hyviä, että huonoja uutisia. Ensiksi tietysti HYVÄT uutiset.

MSX-KLUBI on muuttanut jälleen. Uudet tilat sijaitsevat "METSÄKY-LÄSSÄ" Ylöjärvellä (siis Tampereen naapuripitäjässä). No mikäpä täällä luonnon ympäröimänä raittiissa ilmassa linnun laulua kuunnellessa on elellä. Jotten aivan erakkoituisi niin annan itselleni kertoa, että 100 m päässä kulkee vilkkaasti liikennöity tie Vaasa - Tampere. Ikkunasta on näkymä Seestien hallin seinään, sekä HuurreOY on myöskin hyvin edustettuna. Siis mitäpä on "METSÄKYLÄSSÄ" asua ?

TÄRKEÄÄ on nyt tästä lähtien muistaa Klubin uudet osoitetiedot :

MSX KLUBI
PL 24
33270 TAMPERE   PUHELIN: 931-484490 klo 10-19.00

MSX:lle on lähinnä muutoksia tapahtunut ohjelmapuolella. Uusia hyviä ohjelmia on ilmastynyt runsaasti ja taso on selvästi noussut. Laite puolella ei mitään uutta ole havaittavissa, paitsi Panasonic on tuomassa uusia malleja markkinoille. Näissä on joitain hienoja lisäominaisuuksia, mutta niistä sitten tarkemmin ensinumerossa. Panasonic kirjoittimet on pian muuten saatavana Triosoftissakin ja luvassa Klubilaisille Extra-alennuksiakin !!! Oleppa kuulolla.

Murheellinen uutinen on taas se, että suuri MSX kannattaja Teknopiste on siirtymässä Amstrad mikron myyjäksi. Suomeksi sanottuna viimeiset koneet myydään ja huoto pelaa kyllä, mutta uusia onnellisia MSX-mikroilijoita tulee jatkuvasti vähemmän. Myös Sony on tekemässä saman tempun. Tämä ei taas silti ole niin vakavaa, sillä MSX ohjelmia tulee lisää ja TRIOSOFT ei hylkää MSX:ää. TRIOSOFT myy edelleen MSX hyötyohjeölmia, levyasemia, pelejä ja kasettiasemiakin on luvassa lähiaikoina.

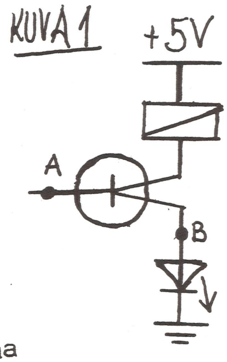
Uusi ihmekone Amiga ilmeisesti tulee olemaan seuraava kone joka ylittää Commodore 64 myyntiluvut on varmastikkin monen lukiamme hankintalistalla. Haluankin muistuttaa, että on silti viisasta pitää vanha mikro tallella. Tulee varmasti tilanne jolloin haluaisit pelata jotain peliä tai kokella jotain laitetta.
Amiga on silti vielä monelle varsin kallis sijoitus, sillä hinta on 4995 mk kaupoissa ja ohjelmien hinnat pyörii sadoissa markoissa. Jos kuitenkin olet ostamassa itsellesi Amigaa niin kannattaa ottaa lukuun Triosoftin tarjous.
Triosoftin toimitusjohtaja Timo Koskinen on luvannut 15 % alennusta ohjevähittäishinnoista MSX Klubin jäsenille. Säästät siis 800 mk jo koneen hinnassa ja muista tuotteista liki yhtä hyvin.
Kun ostat jotain niin kannattaa pohtia ensin saako tätä Triosoftista ? Esimerkiksi ostamalla YHDEN pelin kaupasta niin saat KAKSI Triosoftista. Miettikääpä tätä !!!

JULKAISIA: MSX KLUBI, PL 24, 33271 TAMPERE
PUHELIN : 931/484490 KLO 10-19
AVUSTAJAT: KIMMO KARJU, TIMO KOSKINEN, JUHANI KUKKULA, TAPANI TEKARI, SAMY LEE JA TRIOSOFT AY
PAINOPAIKKA: TAMPEREEN KESKUSPAINO OY
VUOSITILAUS: 100 MK
VASTAAVA PÄÄTOIMITTAJA: KIMMO KUJANSUU

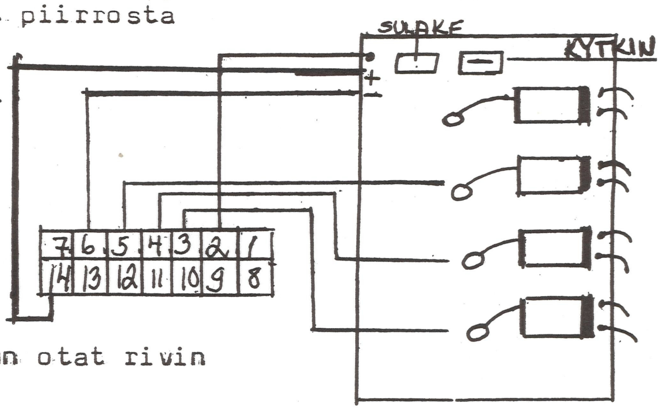
LIITINKURSSI osa: 2

TOISESSA OSASSA KÄSITTELEMME RELEKORTIN JA RESETIN TEKOA. RELEKORTIN TEKO EDELLYTTÄÄ JONKINLAISTA ELEKTRONIIKAN TUNTEMISTA JA KANNATTAA OLLA VARO-VAINEN.
ENSIMMÄISESSÄ OSASSA ESITELTYÄ KIRJOITINPORTTIA VOIDAAN KÄYTTÄÄ RELEKOR-TIN OHJAUKSESSA. ESIMERKISSÄ ON 4 RELETTÄ. RELEKORTILLA VOIDAAN OHJATA KAIKENLAISIA SÄHKÖISIÄ KOJEITA.

KUVA 1

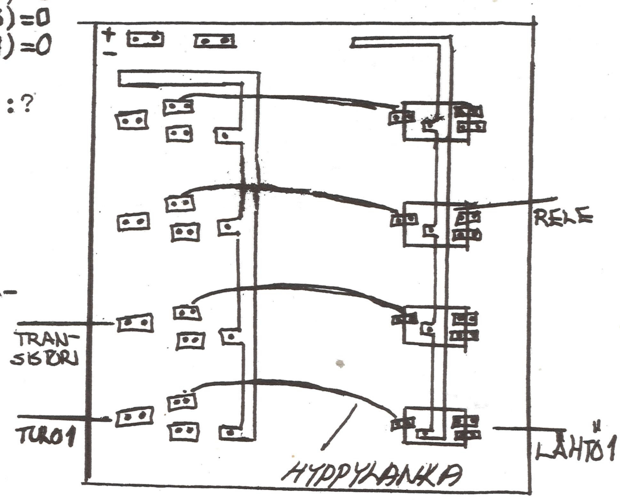


Kortin neljänneksen toiminta esitetään kuvassa 1. Kun ohjaus-jännite on kynnysjännitteen (+0.7 V piiritransistori) verran positiivisempi kuin piste B, niin transistori aukeaa ja 5 V pääsee kulkeutumaan releen, transistorin ja ledin läpi, jolloin rele vetää ja koskettimet sulkeutuvat ja ohjattava kone saa ohjausvirran, myös ledi alkaa hehkumaan. Kortin olisi voinut tehdä kuten viime lehden esimerkki että olisi ledien paikalle laittanut releen, mutta tietokoneen ohjausväylät eivät olisi kestäneet.
Relekortissa kannattaa käyttää piirilevyä sillä verolevyllä rakennelma olisi varsin sotkuinen. Releiden valinnassa kannattaa harkita montako relettä tarvitaan (1-8). Kannattaa kysellä myyjältä erilaisista releistä esim. REED-releistä ja transistoreista.
Olet varmaan huomannut jos olet katsellut piirrosta että + lähtee navasta no:1, se voisi lähteä myös ulkopuolisesta virtalähteestä, jota kannattaa käyttää jos mahdollista ja tätä vaihtoehtoa käytettäessä voidaan nastaa 1 käyttää ensimmäisenä ohjausnastana ja miinus eli nasta 14 pitää muuttaa virtalähteen miinukseen.
Esimerkkiohjelma toimii jos ohjaus tapahtuu nastoista 2-6, jos käytät virtalähdettä voit käyttää myös nastaa 1, mutta esimerkki ohjelma pitää sen nastan päällä koko ajan, mutta sen voit estää kun otat rivin 110 lopusta pois +1.




```
5    CLS
10   LOCATE Ø,Ø: ? " RELE OHJELMA
20   ?" NÄPPÄIMET: 1,2,3,4 SYTYTTÄÄ
30   ?" NÄPPÄIMET: Q,W,E,R SAMMUTTAA
40   ?" VÄLILYÖNTI SAMMUTTAA KAIKKI
50   A$=INPUT$(1):IFA$=" "THENB(1)=0:B(2)=0:B(3)=0:B(4)=0
60   CLS
70   IFA$="1"THENB(1)=1ELSE IFA$="Q"THENB(1)=0
80   IFA$="2"THENB(2)=1ELSE IFA$="W"THENB(2)=0
90   IFA$="3"THENB(3)=1ELSE IFA$="E"THENB(3)=0
100  IFA$="4"THENB(4)=1ELSE IFA$="R"THENB(4)=0
110  C=B(1)*2+B(2)*4+B(3)*8+B(4)*16+1
120  LOCATE,5:?"BIN";BIN$(C):?"HEX";HEX$(C):?
     "DES";C
130  OUT &H91,C
140  GOTO 10
```

Resetin teko SVI-728:n levyasemaporttiin.
Osta sopiva liitin ja yhdistä takaa katsottuna kahdeksas vasemmalta ja neljäs oikealta molemmat alhaalta. Kytke painonappi tähän väliin.



PASI IKONEN

JAPANIN REISSU

Matka alkoi 15.7, kun klo 13.00 lähdimme kohti Turkua. Siellä siirryimme lentokoneeseen, joka kuljetti meidät kohti Tukholmaa. Koneen oli määrä lähteä klo 21.45, joten ehdimme erittäin hyvin paikalle. Tutkin n. 500:n kerran onko passi ja viisumi sekä kunnossa että mukana. Matka oli siis voinut alkaa.

1-PÄIVÄ

1. päivä paras päivä vai ?!? Naritan kentältä lähtiessämme otimme taksin. 70 km meni kuin salama, joten epäilen ettei taksi ajanutkaan 100 km/h vaan 130 km/h. Koska ystäväni isä asuu Japanissa, niin meidän ei tarvinnut varata hotellihuonetta. Talo jossa asuimme sijaitsi Tokion omakotitaloalueella. Taloon tutustuimme heti kättelyssä. Kyseinen talo ei ollut mikään erityisen suuri vain 120 m^2 johon kuuluu uima-allas ja pihaa n. 300 m^2. Melko hauska ja hieno keksintö oli takapihalle kallionkupeeseen rakennettu joki ja pieni putous. Illalla menimme myös vähän tsekkaamaan kaupunkia kokonaisuudessaan.

2-PÄIVÄ

Hirveä rääkki ! Nousta nyt ylös klo 7.00 aamulla ! No tulipahan ainakin herättyä. Menimme isäntämme kanssa kaupungille, missä hän jätti meidät elektroniikkaa katselemaan, AKIHABARAAN. AKIHABARASSA on melkein kaikkea sähköön liittyvää: nauhureita, televisioita ja tietenkin tietokonetavaraa ym. vehkeitä. Myös rannekelloja myydään joissa on toimintoja vaikka muille jakaa esim. Citizen long-range control and found system, joka jäljittää toisen samanlaisen kellon, hinta 500 mk/pari. Tavaratalon katutasossa myydään mikroja ja ohjelmia. Taskumikroja ei enää esitellä ensimmäisenä vaan salkkumikroja. Hinnat 800 mk:sta ylöspäin. Akihabarassa hintataso on siis todella alhaalla ja vaikka ohjelmahinnoista on pudotettu valmiiksi 20-60 % niin tinkaus varaa on noin 1-25 %. Kyseiseltä alueelta löytyi myös MSX-CENTER, jossa valikoimaa on tosi reilusti (n. 2000 peliä ja hyötyohjelmaa).
Ostoksia tuli tehtyä tosi reilusti, määs 1500 markan arvosta. Myös MSX 2-konetta tuli etsiskeltyä ja löytyihän sellainenkin: CANON V-30F. No, ostin vielä senkin. (yääh ! Rahapula !)

3-PÄIVÄ

Tämä oli se päivä jolloin pääsimme käymään KONAMILLA. Ajoimme läpi Tokion kohti Osakaa, tulimme melkein Osakaan mutta sitten käännyimme eräälle tielle joka vei meidät suoraan KONAMILLE. Portilla näytimme vartialle pumaiset muovikorttimme, jolloin pääsimme sisään. Tutustuimme siellä miten pelejä ja moduleja valmistuu. Tosi mielenkiintoinen näky. (Ehdoton kuvaamiskielto näissä paikoissa.) Lahjaksi lähtiessämme saimme Combat School modulin. Ostin myös tehtaanmyymälästä Penguin Adventuren, QBertin ja City Fighterin moduleja, hinta 90 mk/kpl. Loppupäivän otimme aurinkoa ja uimme. Illalla nämä suomalais urhot päättivät lähteä jätskibaariin katselemaan maisemia (tiedätte varmaan, mitä tarkoitan).

4-PÄIVÄ

Haa ! Ylösnousu poikkeuksellisesti klo 8.00, vaikka olin vartavasten sanonut ettei saa herättää. Tänään ajattelin kokeilla mitä olin ostanut. Mutta sitten tuli mutka matkaan, olin ostanut PAL-normin mukaisella TV-järjestelmällä varustetun koneen, kun taas Japanissa on NTSE-järjestelmä. No, siitäkin selvittiin taasen joten kuten.

5-PÄIVÄ

Tulin lukeneeksi eräästä englanninkielisestä lehdestä Japanin konemääristä. Täytyy kyllä sanoa että **MSX** voittokulku on ollut todella mahtava, 85% Japanin kotimikromarkkinoista hallitsee **MSX** 32 valmistajan voimalla, 9% on 64/128 koneita ja loput 6% jotakin muita. Käydessäni paikallisessa pelihallissa vastaani tuli noin 80 erilaista peliä, esim. Out Run, Rastan Saga, Great Gurianos, Strippar, Compat School jne. Jokaisen pelikerran hinta oli 10-100 jeniä eli noin 30 p - 3 mk. Tulin pelanneeksi noin 50 mk edestä, mutta kyllä se kannattikin.
Jossain pienissä tietokoneliikkeissä oli myytävänä kaikenkarvaisia pelejä ja käännöksiä. Eräässä liikkeessä oli myytävänä Rambo, joka tarkemmin katsoen osoittautui SEGA;n tytäryhtiön Japansoftin tekemäksi käännökseksi, muuten noin 1000 kertaa Anabasis Ramboa parempi. Pelien hinnat liikuskelivat näissä pikkuliikkeissä 30-100 mk, kun taas jos meni johonkin suurempaan liikkeeseen oli hinta 50-150 mk. Kuten jo kerroin niin tinkiminen on osa Japanilaista kaupankäyntiä. MSX-CENTERISSÄ oli myös laitettu tekonurmikko, koska pitäähän ostajan silmää ruokkia myös kauneudella (hmm. unohdin kertoa, että vähäpukeiset tytöt makailivat nurmella). Milloinkohan suomalaiset keksivät tämän ?

6-PÄIVÄ

Toiseksiviimeinen päivä koitti. Tänään menimme tietokonenäyttelyyn. Näytteillä oli jos minkälaista konetta ja oheislaitetta. Kerrottakoon tässä nyt muutama: EPSON PX-41, kannettava 256 kt RAM, käyttäjälle 125 kt. CANON V-25 MSX 2, jossa 128 kt RAM sekä 64 kt V-RAM, isoveli V-30F on 512 kt RAM, 128 kt V-RAM sekä kaksi kaksipuolista levyasemaa. Hinnat: PX-41 5500 mk, V-25 2000 mk, V-30F 3500 mk. MSX 3-luokan koneita oli näytillä, tosin lasivitriineissä. Otinpahan myös kilokaupalla esitteitä.

7-PÄIVÄ

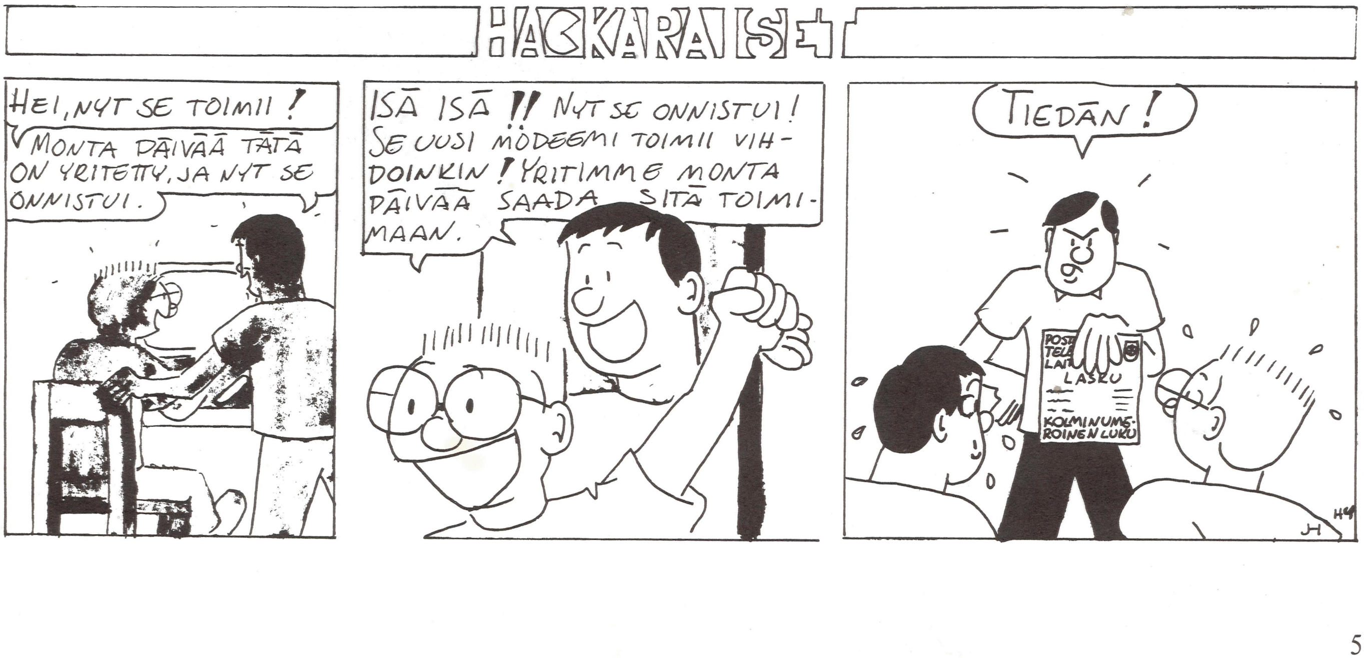
Aikaa tasan tunti tehdä ostokset ja ostaa tuliaiset. Softaa tuli ostettua todella paljon, suurin osa Suomessa ennen julkaisemattomia. Sitten tulikin jo aika sanoa sayoneva ja joulukuussa tullaan uudestaan kuukaudeksi.

1 JENI = noin 0.03 mk

KONNEHIWA = PÄIVÄÄ, OYESUMI NASEI = HYVÄÄ YÖTÄ, ARIGATOO = KIITOS

KOMBANIVA = ILTAA, OHAYOO GONEZEIMASU = HUOMENTA

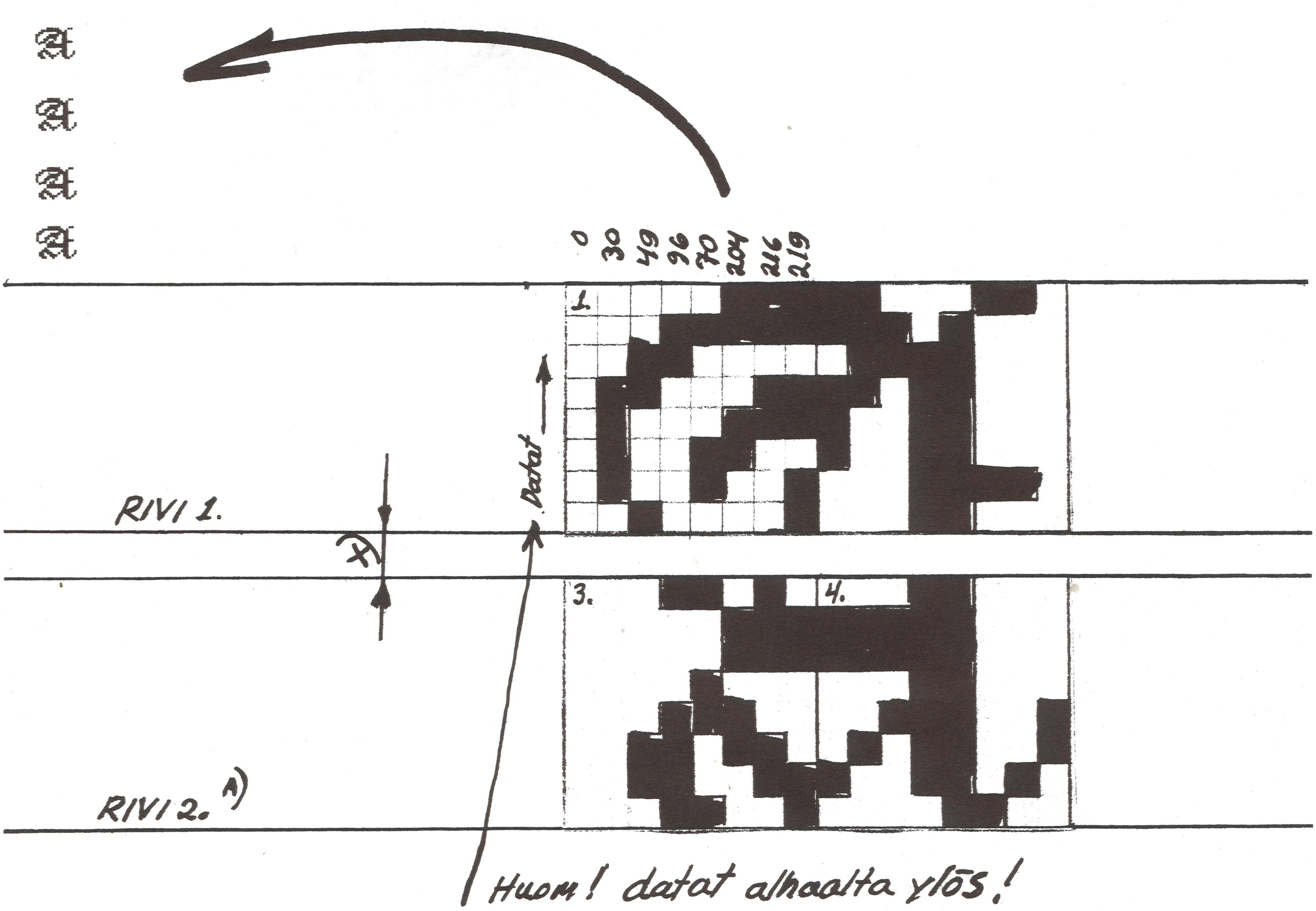
teksti: Markus Tynkkynen



```
10 'GRAFIIKKAKOKEILU
20 'X'PRESS+PANASONIC KX-P1091
30 'Juhani Kukkula 07.03.1986
40 '**************************
50 'kavennetaan rivit toisiinsa kiinni x)
60 LPRINTCHR$(27)+"1";
70 ' Luetaan datat riv. 90-100
80 LPRINTCHR$(27)+"K"+CHR$(16)+CHR$(0);
90 LPRINTCHR$(0)+CHR$(30)+CHR$(49)+CHR$(96)+CHR$(70)+CHR$(204)+CHR$(216)+CHR$(21
9);
100 LPRINTCHR$(220)+CHR$(240)+CHR$(96)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(130)+CHR$(130)+CH
R$(0);
110 'Siirrytään seur. riville A)
120 LPRINTCHR$(10);
130 'luetaan toisen rivin datat
140 LPRINTCHR$(27)+"K"+CHR$(16)+CHR$(0);
150 LPRINTCHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(6)+CHR$(143)+CHR$(153)+CHR$(108)+CHR$(230)+CHR$(9
9);
16[illegible] LPRINTCHR$(98)+CHR$(100)+CHR$(104)+CHR$(254)+CHR$(255)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(
1[illegible];
170 END
```

Datojen lukum. (handwritten note pointing to CHR$(16) on line 80)

(12); (handwritten correction for the end of line 160)



SANYO

Langaton puhelin on tunnettu suuren veden tuollapuolen jo pitkään. Nyt kun ne ovat myös hyväksytty Suomessakin niin voimme nauttia myös niiden mukavuudesta. Voit kulkea kotonasi vapaasti, tehdä ruokaa, paimentaa lapsia ja vaikka mitä. Töissä se on verraton varasto miehelle, sihteereille ja liikkuville liikemiehille. Voit mennä syömään lähistön ruokapaikkaan ja silti sinut tavoittaa puhelimella Sanyon puhelimet ovat hyväksyttyjä ja niille myönnetään puolen vuoden takuu. Hanki itsellesi tai työpaikalle TRIOSOFTISTA edullisesti



MIEHEMME LONTOOSSA

Pelihullun paratiisit

Onhan noita pelihalleja kierretty täällä kotomaassakin, mutta kyllä suomipojan suu loksahtaa hämmästyksestä auki missä tahansa lontoolaisessa pelihallissa heti ovella. Ja näitä hallejahan siinä kaupungissa riittää: ydinkeskustastakin löytyy, mutta kun isossa kaupungissa ollaan, niin melkein jokaiseen kaupunginosaankin riittää ainakin yksi. Kooltaan ne ovat tuollaisen pienen lähikaupan kokoisia, suuremmat jo valintamyymälän luokkaa. Yleensä hallit ovat varsin täyteen ahdettuja sekä laitteiden puolesta että kävijämäärältään. Kävijät tuntuvat olevan iältään samanlaista porukkaa kuin täällä Suomessakin, joukossa on myös varttuneempia pelaajia. Englannissa pelihalleilla on (muka) ikärajakin, mutta se ei näy estävän juniorien peli-intoa.

Suomeen tuotavat automaatit taitavat olla muiden maiden hylkytavaraa, sillä useimmista Lontoon pelihallien kuumimmista hittipeleistä ei tälläpäin ole vielä minkäänlaista näköhavaintoa. Lisäksi Suomeen tuodaan useimmiten yksinkertaistettuja vehkeitä, kun taas suuressa maailmassa automaatin täytyy nykyään olla näyttävän näköinen: usein niihin kuuluu hydraulinen erikoistuoli, joka heiluu pelin tahdissa, tai vaikkapa kokonainen koppero, jossa pelaaja istuu sisällä ja sekin vielä kytkettynä erilaisiin täristimiin. Kopperoissa on tietysti stereokaiuttimet, joissa musiikki soi ja tehosteet räiskyy. Tällaisten upeiden tekeleiden pelaaminen on tavallista peliä kalliimpaa, mutta se ei vähennä jonoja tippaakaan, päinvastoin.

Kuumimmat hitit ja muutakin...

Mitkä sitten ovat suosituimpia Lontoossa? Pari vanhaa tuttua eli Gauntlet (ja sen kakkososa) ja Supersprint ovat säilyttäneet asemansa hyvin, näille oli jatkuva jono, mutta olipahan meikäläiselläkin sanansa sanottavana niissä. Kovin hitti näytti olevan kuitenkin Segan OUT RUN, jossa avoautolla ajetaan erityyppisiä reittejä pitkin, rantateille, vuoristosolassa yms. Matkalla on mäkiä ja töyssyjä ja pelaajan istuin tärisee ja kallistelee kuin oikeassa autokyydissä; jos poiketaan ojan puolelle, rattikin tutisee kädessä. Grafiikkamuistia on varmasti megakaupalla, sillä peli on kertakaikkisen upea ja äänitehosteetkin ovat digitoituja, kuulostavat enemmän kuin oikeilta.

FLYING SHARK on toinen automaatti, jossa osa pelaamisen ilosta tulee hydraulisen tuolin keikuttelusta. Perusajatukseltaan peli on vanhaa tuttua 1942-teemaa, lennetään kaksitasolla ampuen sekä ilmassa lentäviä että maakohteita, mutta sen grafiikka, värit ja yksityiskohdat ovat viimeisen päälle erinomaiset.

DARIUS on varmaakin tuleva listaykkönen. Se on taiton avaruuspeli hiukan Nemesiksen tyyliin eli ampumalla vihollisia saa kerätyksi erivärisiä voimapalloja, joilla sitten saa varustettua omaa alusta paremmaksi. Tässä pelissä on kuitenkin kolman tavallisen ruudun kokoinen näyttö, värejä varmasti toista tuhatta ja kaksi pelaajaa voi pelata samanaikaisesti.

ROAD BLASTER on Atarin hittipeli. Tämä automaatti on jo Suomessakin. Autolla ajaen on selvitettävä tietyssä ajassa reitti, jonka varrella ja tiellä on tykkitorneja, muita autoja yms. Ammu kaikki mikä liikkuu, älä törmää mihinkään, kerää polttoainekuulia sekä helikopterista pudotettavia lisävarusteita - siinä pelin juoni lyhyesti. Hyvin tehtynä se kuitenkin erottuu edukseen.

Konamin uusi aluevaltaus on COMBAT SCHOOL. Pelissä ohjataan sotilasta harjoitusradalla, johon kuuluu erilaisia esteitä, mm. aitoja, joiden yli kiivetään, tikkailla kävelyä käsien varassa, mukana on myös ryömiminen mudassa! Pelin kaiuttimista kuuluu tosi rankan kersantin ääni, joka komentaa sotilasta eteenpäin. Varsinainen simputtaja! Tällä kertaa Konami on keksinyt uuden iden peliinsä. Nähdäänkö tämä jonakin vuonna modulipelinä kotimikroilla?

Britit ovat tietysti jalkapallokansaa, joten valittavissa oli moniakin erilaisia automaatteja aiheesta. Paras niistä oli KICK AND RUN jossa oli ehkä hallin parhaat äänitehosteet.

Pari vuotta sitten vallankumoukselliseksi väitetyt laserpelit loistivat poissaolollaan. Ajatus CD-ROMilta luettavasta pelistä taisi sittenkin tulla keskeneräisenä. Ehkäpä laserpelit tulevat taas, mutta silloin pelaajalla on oltava suurempi mahdollisuus vaikuttaa pelin kulkuun.

Taito on kehittänyt sellaisiakin automaatteja, joissa samalla laitteella voi pelata eri pelejä: lantti sisään vain ja valitse jokin kymmenestä vaihtoehdosta.

Myös SOLOMON'S KEY ansaitsee tulla mainituksi, sillä sekin näytti olevan yksi eniten pelatuista. Se on värikäs toiminta- ja strategiapelin yhdistelmä ja ihan syystä sitä on verrattu kahteen klassikkoon eli Pengoon ja Bomb Jackiin. Tässä pelissä on kuitenkin vielä paljon muita erikoisuuksia ja hienouksia. Siitä voi tulla vielä kova uhkaaja Gauntletille, siitäkin syystä, että pelistä on ihan lähiviikkoina tulossa versio kotimikroillekin - ennakkotietojen mukaan ei kuitenkaan valitettavasti MSX:lle.

Mitä maksaa?

Tavallinen pelinarkomaani astuu pelihalliin aamupäivästä mukanaan kymmenkunta puntaa ja lähtee illansuussa kukkaro tyhjenneenä pelattuaan koko päivän. Yksi pelikerta maksaa 20-50 pennyä, Suomen rahassa n. 1.50-3.60. Uudet automaatit, kuten Out Run, vievät eniten rahaa. Kaikille pelaaminen ei ole kuitenkaan kallista: tarinoita kerrottiin mm. Gauntlet-peleistä, joissa yksi peli kestää koko päivän ja monilla muilla automaateillakin huippupeluri saattaa yhdellä kolikolla pelata tunteja. Mene sitten siihen sekaan räpeltämään! No, onneksi ei sentään ulos naurettu. Pari asiaa jäi tietysti vaivaamaan: 1) olisi pitänyt olla vielä muutama punta mukana 2) koskahan pääsisi täällä Suomessa koettamaan Rastan Sagaa, Flying Sharkia, Dariusta ja Combat Schoolia?

M&C
KX-P1091
Dot Matrix Printer

Panasonic

Impact Dot Matrix Printer



KX-P1091

PANASONIC . . . TEL:(90) 5211

SPECIFICATIONS FOR ***** **KX-P1091** M&C ***** DOT MATRIX PRINTER

(1) PRINT METHOD......IMPACT DOT MATRIX (9 DOTS)

(2) PRINT SPEED.......120 CPS DRAFT/**29 CPS NLQ**

(3) PRINT DIRECTION...BI-DIRECTIONAL / TEXT MODE (LOGIC SEEKING)
UNI-DIRECTIONAL / BIT IMAGE MODE ETC.

(4) LINE SPACING......1/6 INCH OR PROGRAMMABLE (MIN. 1/216 INCH)

(5) CHARACTER SET.....ASCII - 96 *ASCII ITALIC - 96*
INTERNATIONAL 32 (11 COUNTRIES)
BLOCK GRAPHICS - 64
DOWNLOADABLE CHARACTERS - 40 (e.g. **Panasonic**)
IBM-PC SPECIAL CHARACTERS 132

(6) FONT..............Normal (Draft) / **Near Letter Quality**
Draft Italics / ***Near Letter Quality Italics***

(7) IMAGE.............

DENSITY	DOTS/LINE
NORMAL	480
DOUBLE	960
HIGH SPEED DOUBLE	960
QUADRUPLE	1920

(8) CHARACTER PITCH...

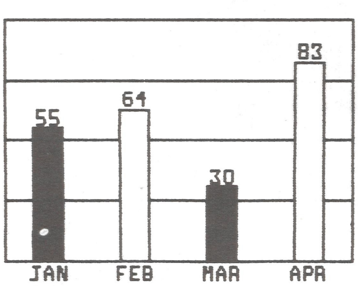
MODE	NORMAL	EXPANDED	
PICA	80	40	(CHARACTERS/LINE)
ELITE	96	48	
COMPRESSED	137	68	

(9) PAPER FEED........TRACTOR and FRICTION FEED

(10) INTERFACE.........CENTRONICS PARALLEL (STANDARD)
SERIAL (OPTION, WITH APPLE IIC/MAC
INTERFACE AVAILABLE)

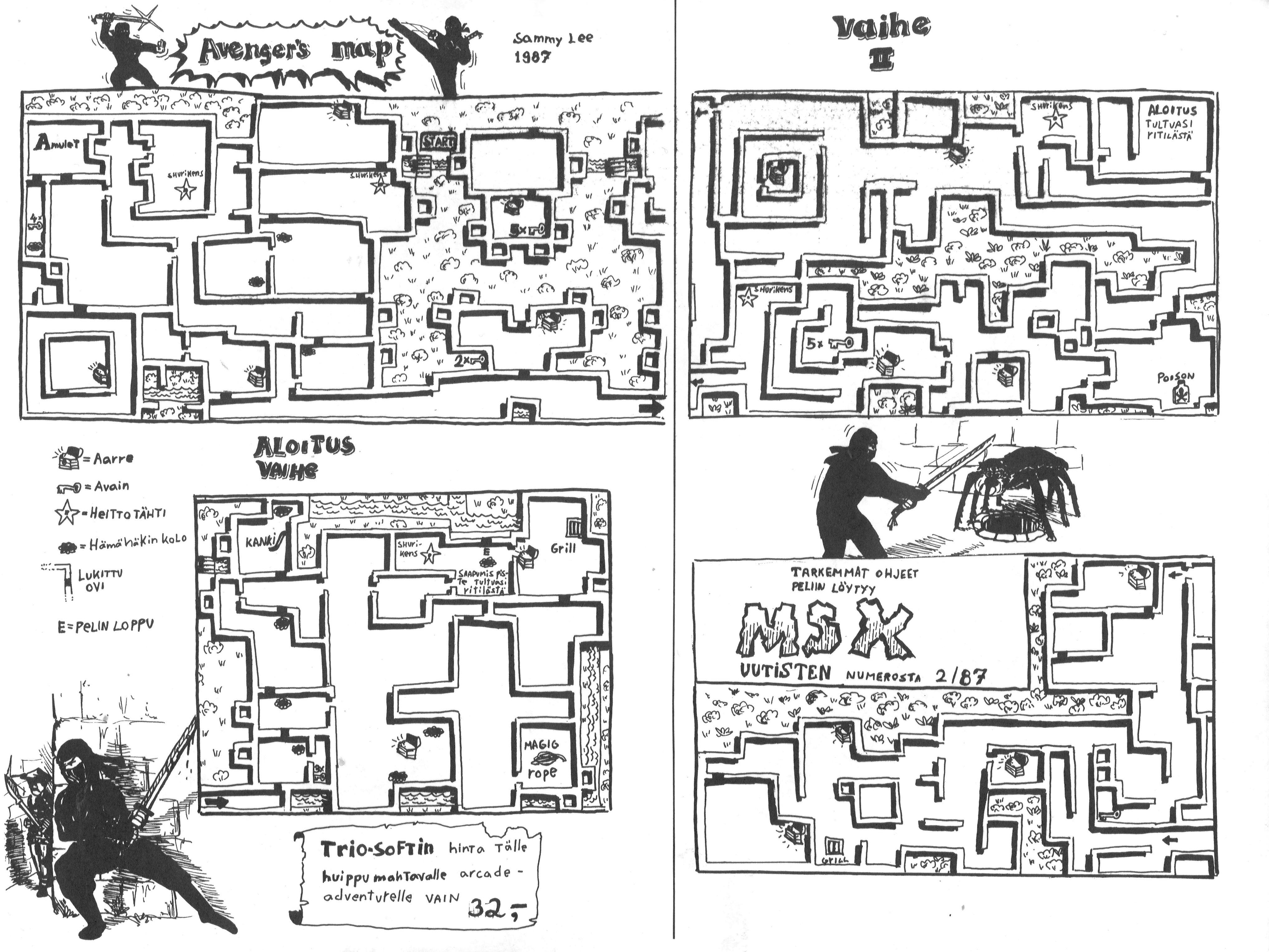
(11) OTHER FEATURES....1) 1 KB BUFFER STD. / + 4 KB (OPTION)
2) OPERATOR CONTROLLABLE PRINT MODES:
- SWITCH SELECTS .. STD. PGM. / N.L.Q. / COMP.
3) KX-P110 RE-INKING RIBBON CARTRIDGE

Percent Sales in Eastern U.S.
for First Third



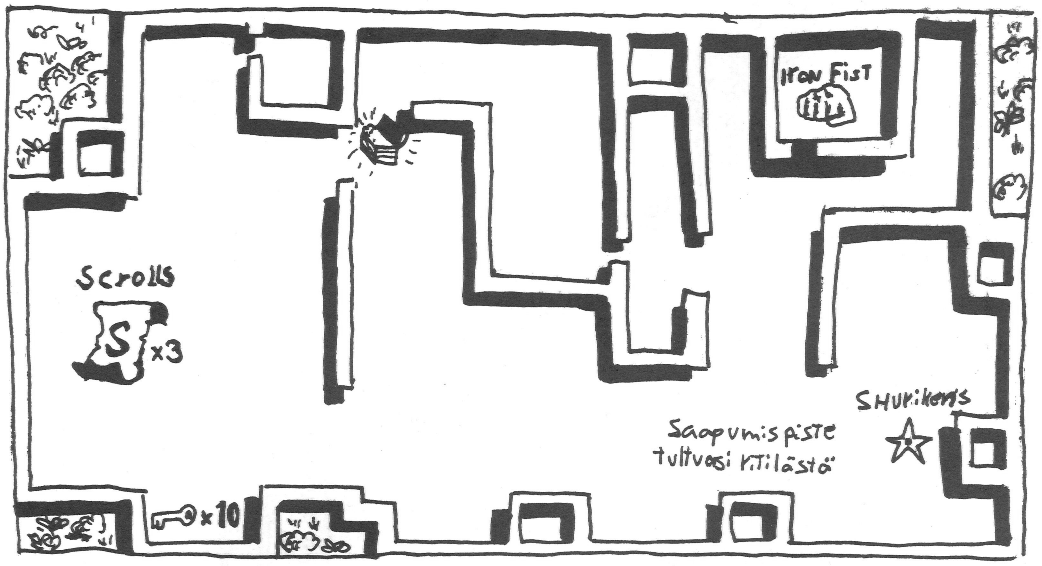
The KX-P1091 meets the average microcomputer user's every need at a reasonable cost. Its draft, NLQ and graphics capability can produce a variety of computer printouts. Its standard parallel and optional serial interfaces (KX-P15 for Apple IIc or Macintosh computers, KX-P11D for others) make it compatible with just about every microcomputer in use.

The ability to select print mode (programmable, NLQ, or compressed) via a handy switch, and easily accessible DIP switches, offer its users unprecedented flexibility. The quality of manufacture and output is evident. Indeed, the KX-P1091 is *...just slightly ahead of its time.*



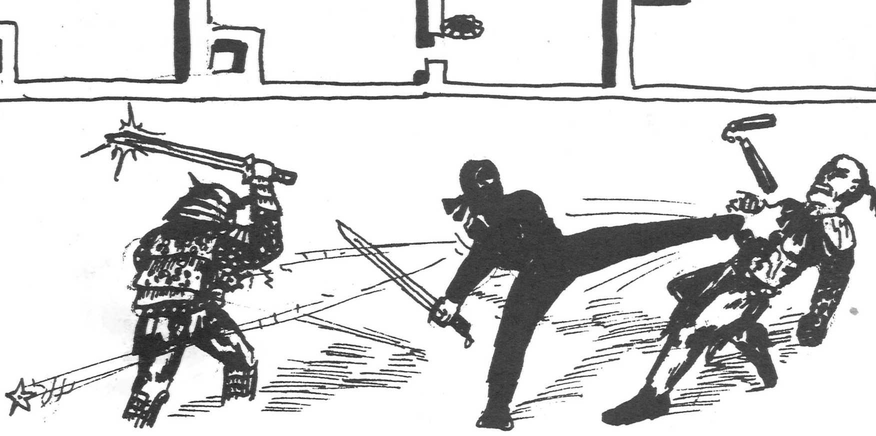
Avenger's map
Sammy Lee
1987
Amulet
shurikens
START
5x
2x
4x
ALOITUS VAIHE
= Aarre
= Avain
= HeiTTO TÄHTI
= Hämähäkin kolo
LUKITTU OVI
E = PELIN LOPPU
KANKI
SHURI-KENS
E
SAAPUMIS PISTE TULTUASI RITILÄSTÄ
Grill
MAGIC rope
Trio-SoFTin hinta Tälle huippumahtavalle arcade-adventurelle VAIN 32,-
Vaihe II
ALOITUS TULTUASI RITILÄSTÄ
POISON
TARKEMMAT OHJEET PELIIN LÖYTYY
MSX
UUTISTEN NUMEROSTA 2/87
GRILL

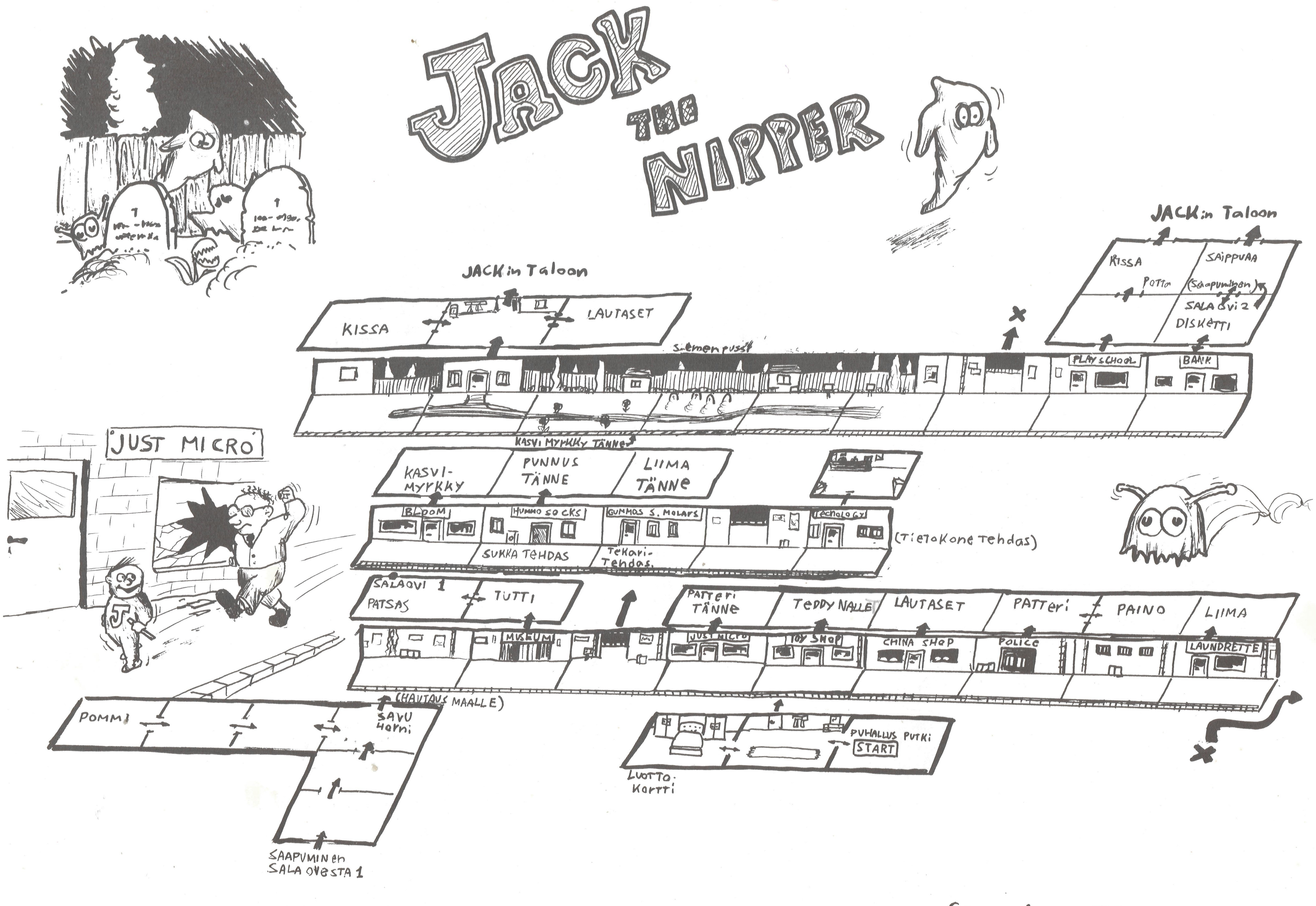
POHJA KERROS



VIIMEINEN VAIHE







JACK THE NIPPER
JACK in Taloon
KISSA
LAUTASET
JACK in Taloon
KISSA
POTTA
SAIPPUAA
(Saapuminen)
SALAOVI 2
DISKETTI
Siemenpussi
PLAYSCHOOL
BANK
KASVI MYKKY TÄNNE
KASVI-MYYKKY
PUNNUS TÄNNE
LIIMA TÄNNE
BLOOM
HUMMO SOCKS
GUMMOS S. MOLARS
TECNOLOGY
(TietoKone Tehdas)
SUKKA TEHDAS
TEKARI-TEHDAS
JUST MICRO
SALAOVI 1
PATSAS
TUTTI
PATTERI TÄNNE
TEDDY NALLE
LAUTASET
PATTERI
PAINO
LIIMA
MUSEUM
JUST MICRO
TOY SHOP
CHINA SHOP
POLICE
LAUNDRETTE
(HAUTAUS MAALLE)
POMMI
SAVU Horni
PUHALLUS PUTKI
START
LUOTTO-KORTTI
SAAPUMINEN SALA OVESTA 1
Sammy lee 1987

GREMLINILTÄ

Jack The Nipper sai tuhmuusmittarin täyteen ja siksi tuhman pojan vanhemmat päättivät lähettää Jackin tädinluokse Australiaan oppimaan paremmille tavoille. Mutta Afrikan yläpuolella Jack loikkasi lentokoneesta ja vaippahousuja laskuvarjona käyttäen laskeutuu viidakkoon. Tästä alkaa Gremlin Graphicisin pian julkaistava uutuuspeli Jack The Nipper II eli The Coconut Capers.

Viidakossa Jack jatkaa vanhaa tuttua nimimerkkiä eli aiheuttaa harmia ja tekee kiusaa niin paljon kuin ehtii. Peliä voi pelata kahdella tavalla: joko yrittää taas tuhmuusmittarin täyttämistä tai siten pelata pisteitä ja kerätä niitä niin paljon kuin mahdollista. Erona Nipperin seikkailujen edelliseen osaan on vielä sekin, että kun viimekerralla oli sarjakuvan tyylinen kaksivärinen toimintaseikkailu, jossa kentissä pystyi liikumaan myös eteen ja taakse. Nipper II on toteutettu kaksiuloitteisella tavalla ja monivärisenä. Se onkin hyvä, sillä vaihtelu virkistää. Huvittavana yksityiskohtana kannattaa mainita se, että viidakossa kaikki käyttävät aurikolaseja, myös norsut, krokotiilit, Tarzan jne.

Mitä sitten viidakossa tehdään? Jackilla on taas mahdollisuus kiusantekoon mm. ampumalla alkuasukkaita puhallusputkella (nuolia tällä kertaa), heittämällä ampiaispesä oikeaan paikkaan tai tekemällä jekkuja Tarzanin liaanille. Jackin täytyy varoa viidakkopartiota ja lisäksi Jackin isä ajaa poikaa takaa antaakseen selkään (siinä on meille kasvatuksen mallia). Yhdessä vaiheessa peliä tarvitaan tarkkaa ajoitusta joen ylittämiseksi tukkien avulla ja toisessa kohdassa ajellaan kaivoskärryllä kilpaa.
Huippupeli taas kerran Gremlinin uunista ulos.

Kun elokuvan pääosassa on Charler Bronson, niin mitäpä muutakaan juoneen voisi kuulua kuin silkkaa toimintaa alusta loppuun. Tätä toimintaelokuvat ovat antaneet ennenkin aihetta tietokonepeleille, joten tässä tulee yksi ja sen nimi on DEATHWISH III

Bronsson on näitä oman käden oikeuden miehiä, eli kun nuoriso alkaa riehua kaduilla, niin mies pakkaa mukaan pumppuhaulikon, konekivääri ja pesäpallomailan. Siis vähän tuollaista Tukholman poliisin meininkiä. Mutta tässä pelissä roistot ovat tosi roistoja ja poliisi ei näytä saavan mitään aikaan, joten yhden miehen armeija on omin konstein, eikä paljon kysele vaan ampuu. Pelin hauskoja piirteitä on vilauttelevat ilotytöt ja ryöstetyt mummot. Nämä molemmat myös kärräävät raatoja kottikärryllä ruudusta pois.

Peliruudun alalaidassa on printteri liuska, joka kertoo, missä ollaan menossa ja missä hulinoidaan kaupungilla. Suurin osa ylälaidasta kertoo sitten tapahtumat kuvin vaan ei sanoin, eli yksi mies aseenaan vain vaivaiset edellämainitut tarvikkeet ja vastassa julmat jenginuoret, näilläkin melkoinen asekokoelma.
DETHWISH III on lahtauspeli alusta loppuun. Tähänastiset kilpailiat Rabo ja Nemesis the Warlock on syytä unohtaa (liian kesyjä).
Tällaistahan ei todellisuudessa tapahdu, ei ainakaan Suomessa.
DEATHWISH III on väkivaltapelien ykkönen, ei suositella alle 16 v.



Miten käytät aikasi? Kun nyt olet lukenut muutaman sekunnin ajan tätä juttua, niin samassa ajassa olisit jo ladannut tai tallentanut MSX-ohjelman. Kasettiasemalla ei kylläkään, vaan Sony HBD-50-levyasemalla. Laitteessa on 3.5 tuuman levykoko, joka on MSX:n diskettiohjelmille melkein standardi. Vaikka Spectravideon levari käyttääkin 5.25" levykkeitä, sille ei ole saatavana kaupallisia ohjelmia.

Levyaseman nopeus on vain yksi sen hyvistä puolista. Toinen tärkeä on käyttömukavuus. Kaikki kasettiaseman kanssa räplänneet tietävät, että pienten ohjelmanpätkien hakeminen keskeltä kasettia, lataaminen ja tallentaminen voivat toisinaan olla tuskan takana. Tiedetään myös, että eräät kasettiasemamallit ovat niin huonoja, että monien pelien lataaminen voi olla vaikeaa, jokus mahdotonta, vaikka pelissä ei olisi mitään vikaa.

Omaa ohjelmointia harrastettaessa ohjelmia tallennetaan vähän väliä ja niitä otetaan esiin, yhdistellään, muutellaan, yms. Levarin kanssa tämä on leikintekoa ja kasettiasema joutaa hyllylle, sen tietävät kaikki levyasemaan siirtyneet. Yhdelle levykkeelle mahtuu tavaraa 360 K, joten tallentaminen ei ole edes kallista.

Sony levari on aikoinaan maksanut kymppiä vaille kolme tonnia, mutta kun tietokonetavaran hinta on vain laskenut, niin nyt saman laitteen voi saada alle puolella tuosta hinnasta. Jos vähänkin harrastat omaa ohjelmointia ja kasettiaseman kanssa touhuaminen alkaa kyllästyttää, niin on aika siirtyä levyasemaan. Myöskin pelejä on mahdollista siirtää levylle (tietysti vain omia pelejä eikä kopioita), jolloin muutaman minuutin latausajat muuttuvatkin muutamaksi sekunniksi eli eroa moduleihin ei juuri tässä suhteessa ole.

MSX-klubi yhteispelillä Triosoftin kanssa voi tarjota Sony HBD-50 levyaseman mielenkiintoiseen hintaan eli 1400 markalla.

MASTERTRONICILTA :

Mastertronic teki ihan hullun - positiivisessa mielessä tietysti - tempauksen julkaisemalla peräti kolme uutuutta M.A.D.-sarjassaan eli siinä vähän kalliimmassa hintaluokassa (Triosoftissa 28:-, ystävällisellä kirjakauppiaallasi jopa 59:-). Esitelläänpä tässä ne kaikki:

Jeff Minter on tuttu kaikille niille, jotka ovat aloittaneet mikroharrastuksensa Vic-20:n kanssa tai vaikkapa Commodore 64:lla. Tämä mies on nimittäin yksi parhaista bitinvääntäjistä kautta aikojen ja hänen erikoisuutenaan ovat olleet hillittömät ammuntapelit. Yksi Jeff Minter-klassikko eli VOID-RUNNER on nyt saatavana MSX:llekin. Alussa tuli siis selväksi, että kyseessä on ammuntapeli. Viholliset jostain kaukaa ulkoavaruudesta hyökkäävät aalto kerrallaan pahaa-aavistamatonta sankariamme vastaan... no, ensimmäisen allon aikana alkaakin jo aavistaa pahaa ja ampuu kaikki pois tieltä. Sen jälkeen tulee uusi aalto ja taas uusi ja taas... aina vain nopeutuen. Joka kerralla pelaajan tykit asettuvat eri tavalla, joten uuden aallon tullessa taktiikkaa on vaihdettava. MSX:lle en ole vastaavaa peliä nähnyt! Ammuntapelin ystäville pakko-ostos, mutta jos reagoit h i t a a s t i , turha vaivautua.

Siirryttäessä sarjakuvien puolelle, FLASH GORDON on seikkaillut jo 40-luvulta lähtien omassa sarjassaan. Tämän maailmankaikkeuden supersankarin ikuinen vastustaja on katala Ming, joka milloin mistäkin syystä haluaa tuhota maailman, Gordonin tai yleensäkin kaiken. Tietokonepelissä Ming lähettää apurinsa taas kerran tuhoretkelle ja Flash Korhosen on ensiksi estettävä näiden aikomukset ja lopuksi kukistettava vielä itse Ming. Ensimmäinen osa on viidakossa ja Flashin on kerättävä ammuksia, varottava putomista kuiluihin ja taisteltava luurankoapinoita ja muita olioita vastaan. Toinen osa on karatepelin tyylinen ottelu prinssi Barinin kanssa. Voittamalla tämän Korhonen saa suihkumoottoripyörän kolmatta osaa varten. Kolmannessa osassa ajetaan tällä pyörällä etsien Mingiä ja ampuen pois tieltä tämän lähettämät vartijat sekä turvalaitteet. Laajuutta löytyy halpapelistäkin siis.

Se kolmas M.A.D.-sarjan peli on STORMBRINGER. Tässä kohdassa kaikkien pitää huutaa JIPII!, sillä tämä peli on kauan odotettu kolmas osa Valkoisen ritarin seikkailuista. Valkoinen ritari on MSX-väelle tuttu tietysti KNIGHT TYMEsta, seikkailun toisesta osasta (ensimmäistä eli SPELLBOUNDia ei ole MSX:lle julkaistu - miksi?). Valkoinen ritari on palannut kotiin avaruudesta ja saa huomata, että kotimatkalla on jotain mennyt pieleen, sillä ritareita onkin kaksi. Toinen on ilkeä Valevalkoinen ritari (tunnetaan myös nimellä Stormbringer), joka pitää kyläläisiä pelossa. Valkoinen ritari ei voi tappaa Stormbringeria, sillä siinä menisi henki itseltäkin ja siksi on keksittävä konsti yhdistää kaksi ritaria. Pelityyli on Knight Tymesta tuttu ikoniohjattu Windimation, muuten voikin sanoa, että STORMBRINGER ylittää edeltäjänsä monella tavoin.

Kuten sanottu, nämä pelit ovat 28 mk/kpl - ihan mukava hinta sekin - mutta nyt tulee vielä mahtava pakettitarjous: <u>ota kaikki kolme, niin saat ne yhteishinnalla 70 mk</u>! Tämän tarjouksen käyttämättä jättäminen harmittaisi...

MASTERCHESS + Game Over

Kyllähän noita pelejä tulee kaikennäköisiä ja kaikenkokoisissa kansissa ja sitä rataa. Meiksi on tietty tänä kesänä pelaillut yhtä ja toista ja on ihan mukava juttu, että MSX:llekin saadaan paljon hyviä pelejä, mutta on siellä seassa välillä ihan ROSKAA. Meiksi ei koskaan ole ollut mikään shakkimestari, vaan nyt täytyy tuotakin miettiä uudestaan, sillä käsiin sattui sen luokan shakkipeli, että voitto kotiin on melkein varma joka kerta. Vaikka sen nimi onkin MASTERCHESS, niin se ei millään ole mestariteos. Ensinnäkin peli tekee älyttömyyksiä vähän väliä ja toiseksi se ei tunne edes shakin sääntöjä! Meiksin mielestä joitakin pelejä ei pitäisi koskaan julkaista ja Masterchess on niistä yksi. Hirrrveetä Mastertronic! Onneksi muut Mastertronicin pelit ovat olleet kelvollisia viime aikoina ja onneksi Masterchessiin ei uppoa kuin 22 rahaa. Mutta kun samalla hinnalla saa vaikka Milk Racen tai Rasterscanin... Jos tykkäät voittamisesta, niin voit tietty harkita tätä peliä. Muussa tapauksessa suhtaudu siihen kuin pitkään sylkeen.

HUONO PELI

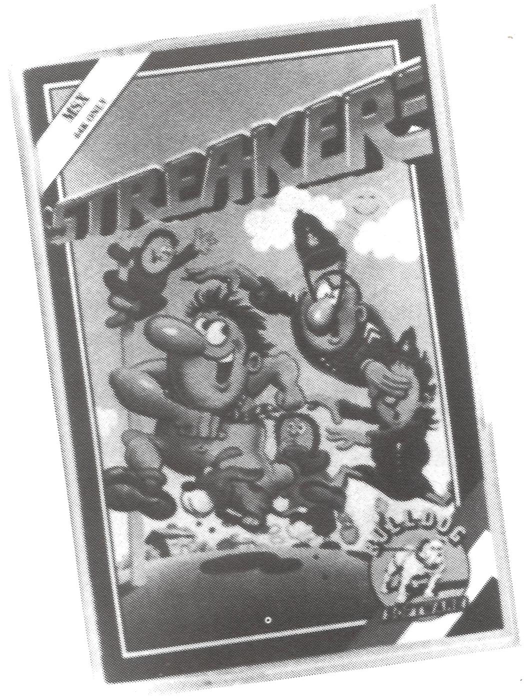
Se taas on meiksin mielestä nappi juttu, että pääsi testaamaan Oceanin uutta peliä jo hiukan ennakkoon. Tuossa alussa tulikin jo sanotuksi, että onhan noita pelejä pelailtu. Yksi teksti on niistä tullut meiksille tutuksi, meinaan Game Over. Vaan eipä ole missään pelissä näin nopeasti saanut sitä näkyviin, kun tässä läpsähtää GAME OVER jo latauksen aikana! Eikä meiksi kerennyt edes huomata missä meni vikaan. Jaa, ettei mennytkään vikaan, vaan pelin nimi onkin GAME OVER! Vai sillä lailla... Tekijänä näkyy olevan sama Dinamic, josta saatiin tämän kesän megapeli ARMY MOVES. Siinäkin tuli muuten Game Over vastaan vähän väliä (paitsi että NYT meiksillä on hallussa kakkososan koodi).

Systeeminä on se, että ilkeä naispuoleinen Gremla meinaa valloittaa kaikki planeetat. Kun taas rohkea miespuoleinen sankari Arkos voi tehdä lopun tällaisesta meiningistä. Eikä muuta tarvita kuin taistella läpi 20 osasta, joissa Gremlan lähettämät vartijoilla on tietty jotain sanomista tällaista yritystä vastaan. Hah hah! Pikkujuttu meiksille... tai sitten ei. Meinaan vaan, kyllä on hengenlähtö sitten toisinaan niin helppoa, niin helppoa. Muuta ei tarvita, kuin pistää jonkin loikan tasolta toiselle vähän lyhyeksi tai pitkäksi, niin johan joutuu takaisin alkuun. Ja sitten kun nuo yhdet skootterilla lentävät ovat koko ajan ampumassa. Entäpäs nuo vihreät oliot, joihin ei meinaa muu tehota kuin kranaatti ja sitten vasta tuleekin se tulta sylkevä jättiläinen, jota pitää tulittaa parikymmentä kertaa ennenkuin kellahtaa. Ja se oli vasta ensimmäinen vaihe! Toisessa vaiheessa mennään uudelle planeetalle ja sama touhu vielä jatkuu. Toisen planeetan voi ladata vasta kun selvittänyt ykkösosuuden 20 vaihetta. Se on kyllä päätetty juttu, että meiksi pelaa tämän pelin vielä joskus loppuun (tai ainakin melkein (tai ainakin yli puolenvälin (tai ainakin aika pitkälle (tai ainakin alkua pitemmälle))))! Kyllä näin muuten on ja Game Over on sen luokan peli, että sen lataa vielä monta kertaa. Eiköhän se lopullinen versiokin ole valmis näihin aikoihin, niin että pistäkääpäs porukat hankkien.

KUNNON PELI

Game Overissa PITI muuten olla kesän paras pelinkansi. Mutta pettymys meiksille ja monelle muullekin: alkuperäistä kansikuvaa on muutettu! Miksi miksi? Vaikka näinhän se on, sisältö on tietty tärkeintä. Mutta kuitenkin! (Onneksi meiksillä on alkuperäisen kannen mukaan tehty juliste).

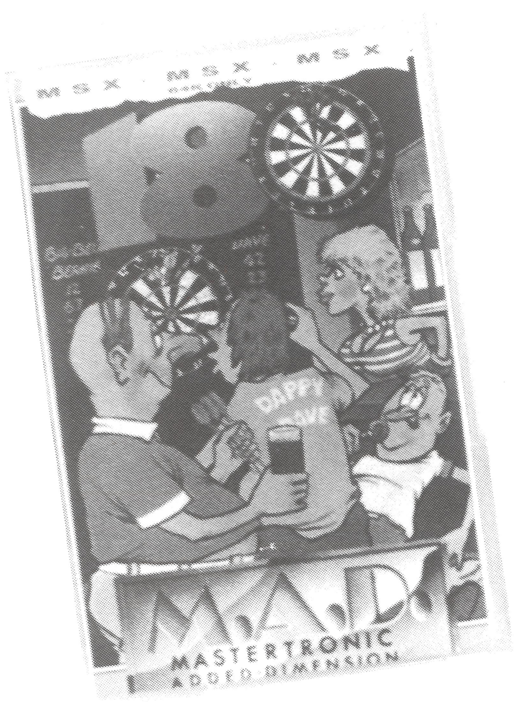
Kimmo Karju



Jos on olemassa vielä kiusallisempi tilanne kuin huomata olevansa alastomana keskellä vilkasta ostoskeskusta, niin siitä ei ainakaan ole tehty peliä. Bulldogin STREAKER on tarina viuhahtajasta nimeltä Carlin, joka ryöstetään Zugginimisellä planeetalla. Ehtiäkseen maapallolle lähtevään koneeseen ajoissa hänen on löydettävä sekä vaatteet että ryöstäjien viemät paperit.

Carlinin tavarat eivät lopulta kelvanneetkaan rosvoille, vaan nämä jättivät ne eri puolille ostoskeskusta. Kaupat ovat auki eri aikoina ja niihin ei pääse muulloin sisään. Myöskään säädyttömästi pukeutuneena ei voi liikkua ympäriinsä, joten ainakin paita pitäisi löytää alussa. Ja kun vaatteiden etsiminen on rankkaa touhua, kaupoista on otettava myös evästä mukaan. Viimeisenä hankaluutena on vielä sekin, että väsyneenä ei voi etsiä vaatteita ja Carlinin on otettava nokoset välillä (herätyskellon kanssa) voimien keräämiseksi.

Bulldogin eli Mastertronicin tytäryhtiö aikaisemmat pelit ovat olleet hintaluokassaan oikein hyviä eikä tämä Streakerkaan ole poikkeus sarjaan. Se on hauska toimintaseikakilu, jossa näyttöruudusta suurin osa on varattu pelitapahtumia varten ja ala- ja ylälaidoissa on mittareita ja näyttöjä kertomassa pelitilanteesta yms. Kun hintaakin on vain 22 markkaa, kyseessä on kannattava ostos.



Suomalaiset ovat hyviä tikanheittäjiä, mutta täälläpäin lajina on tavallisesti viiden tikan heitto kymmenen ringin tauluun. Britit taas harrastavat pubitikkaa, jossa on 20 osaan jaettu taulu ja siinä vielä sisäkkäin erilaisia kehiä. Yksi pubitikan monista lajeista on 180^{o} ja samanniminen on myös Mastertronicin uusi tikanheittopeli.

Kuvaruudussa nähdään iso tikkataulu ja tähtäys sijoitetaan pienellä kursorilla, painetaan tultitusnäpötintä ja tikka lentää. Tämä voi kuulostaa naurettavan helpolta, mutta käytännössä se onkin ihan muuta, sillä aidon pubitunnelman luomiseksi tähtäys on epävakaata ja kursori heiluu edestakaisin. Mitä kauemmin tähtäät, sen nopeammin kursori alkaa vipottaa.

Pelissä on siis kaljat omasta takaa. Keväällä tämä peli olikin yksi Englannin eniten myytyjä kun se oli Spectrumille saatavana ja nyt on sitten MSX-väen vuoro. Hinta on 22 markkaa ja pelin nimi siis 180^{o}. Kokeile!

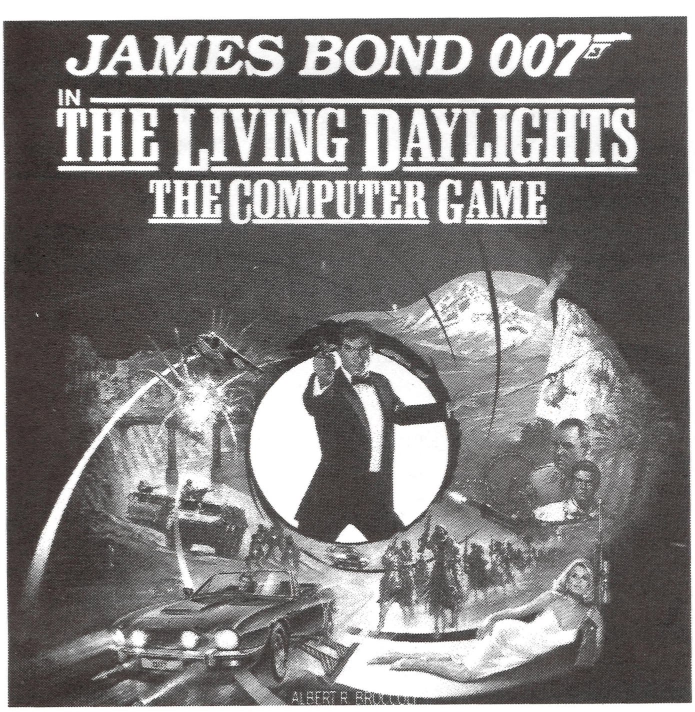
JAMES BOND 007
THE LIVING DAYLIGHTS

Elokuvista tuttu mies James Bond seikkailee jälleen tietokonepelinä The Living Daylights. Tämä peli ilmestyi MSX:lle elokuun puolivälissä ja meiksikin pääsi sitä kokeilemaan. Pelissä on 8 osaa jotka seuraavat elokuvan juonta. Ensiksi taistellaan sotaharjoituksissa ja sitten paetaan elokuvateatterissa, paetaan tehtaassa, taistellaan maitopoikaa vastaan ja huvipuistossa ilmapallomiestä vastaan. Tähä meiksin päivät sitten päättyivätkin ensimmäisen päivän jälkeen Jokaisen kentän jälkeen Q lahjoittaa Bondille aseen jonka pitää valita 4 mahdollisesta. Joka tilanteeseen pitää olla oma ase ja vihjeitä saa tietysti elokuvasta, eli kannattaa käydä katsomassa.

Pelin grafiikkaa on varsin hyvää ja kenttiä paljon. Paljon on siis parannusta saatu aikaan edelliseen Bondiin nähden. Musiikki soi tunnusmusiikin mukaan ja sitä kuuntelisi pitempäänkin.

Peli ajatuksia: Jätkät meinaa raivata meiksin tieltä vai. Ei onnistu. Pitääpä pamautella kovilla noita vihollisen agennttela. Kolme agenttia nurin niin Bondi on valmis voiton karjaisuun "JaBa DaBa HuHuu" ja seuraavaksi meiksi kyllä väistelee elokuvateatterin väen kutit. Auts !!! (Hansaplast) kuka pir... minuun osui ! kyllä teatteri on nykyään vaihtanut tyyliä. Turkan apurit ampuu konekiväärein Meiksin Bondi kyllä pamauttaa Turkan parvekkeelta alas.
Tehdas onkin vaarallinen paikka. Täällä meinaa pää kopista yhtenään put ... KOPS ! ... no onneksi meiksi lainasi Q:ta kypärää niin ei hyttyset pure päätä paukuroille. HIRVEETÄ ... joku jätkä meinaa pamauttaa meiksin maitopulloilla. Kantsis miettiä kahdesti ennen kun alkaa ahdistaa meiksin Bondia. Raaka peli raksalla ... pamautetaan maitomies singolla niin eikōhän rauhoitu. Se siitä, jätkästä on vain kuoppa ja pari höyhentä jäljellä. Raaka mies huvipuistossa meinaa ilmapallolla tuhota meiksin ja myös tekee sen ...

Peli on varsin hauska ja puuhaa riittää. Nykyään kun eletään keskellä konnien maailmaa tarvitaan Bondia. Elämä ilman Bondia onkin teeskentelyä.



SUOSIKIT 20

1. ARMY MOVES
2. FLASH GORDON
3. THE LIVING DAYLIGHTS
4. RASTERSCAN
5. PENGUIN ADVENTURE
6. JACK THE NIPPER
7. FOOTBALLER OF THE YEAR
8. ACE OF ACES
9. SWEET ACCORN
10. DEATHWISH3
11. THE MAZE OF GALIOUS
12. H.E.R.O
13. AVENGER
14. BUBBLER
15. LIVINGSTONE
16. INHERITANCE
17. STOR BRINGER
18. COSMIC SHOCK ABSORBER
19. NEMESIS
20. KONAMI FOOTBALL

CLEAR JA DIM KOKEILUJA

Näiden käskyjen käytön ymmärtäminen on ainakin minulle ollut hankalaa, niimpä aloin kokeilemaan käyttäen apunani FRE-käskyä, joka tutkii vapaata muistitilaa.

X'PESS:ssä on tyhjänä tilaa 24456 tavua ja kun latasin ohjelmani jäi jäljelle 19943 tavua, siis ohjelmani vei tilaa 4513 tavua.
Kun lisäsin siihen DIM-käskyjä suurensivat ne ohjelmani viemää tilaa seuraavasti:

DIMA$(25)	79	tavua
DIMA$(50)	154	"
DIMA$(100)	304	"
DIMA$(50),B$(50)	315	"
DIMA$(50),B$(50),C$(50),D$(50),E$(50)	795	"
DIMA$(100),B$(100), jne *5	1545	"

Lisäsin arviolta 2000 tavulla ohjelmani suuruutta (6500 tavua) ja vapaaksi jäi siten 17956 tavua.

DIM-käskyllähän pitää varata tilaa, jos aikoo samaa muuttujaa käyttää useammin, kuin 10 kertaa, siis indeksimuuttujana (esim. A$(1), A$(2), A$(3) jne).

No ajattelin käyttää viittä muuttujaa niin monta kertaa, kun muistia riittää. Jokaiseen muuttujaan oli tarve saada 65 merkkiä "tavua".

Viiden muuttujan sisältö vie muistia 5*65tavua = 325 tavua.

Huomasin, että ohjelma kuluttaa omiin kommervenkkeisinsä pikkasen vielä muistitilaa ja ajattelin, että 17000 olisi vapaata (siis jätin 956 tavua "riskirajaa").

Jos 17000 jaetaan 325 sadaan 52. Siis 52 kertaa voin käyttää muuttujia ja varaukset pitää siis tehdä seuraavasti:

```
10 CLEAR 17000:DIMA$(52),B$(52),C$(52),D$(52),E$(52)
```

Ohjelmani oli kortisto-ohjelma ja huomasin, että jos täytänkin kortit vain puolittain, siis vain noin 150 merkkiä, riittää ohjelmatilaa n. 100 kortille. Edellyttäen, että olen DIM-käskyihin muuttanut luvut 100 (DIMA$(100),B$(100) jne).

Siitä vaan kokeilemaan koneesi muistirajoja.

Juhani Kukkula

PÖRSSI UUTISET

MYYN/VAIHDAN SEURAAVAT KASETTI-PELIT: CHILLER, RAID OVER SEA JA JACK THE NIPPER SEKÄ MODULIN: YIE AR KUNGFU II. KIINNOSTUKSEN KOHTEITA mm. ZOIDS, AVENGER, BAT MAN, SPY VS SPY II, WHO DERES WINS II JA GAUNTLET. KAIKKI PELIT ALKUPERÄISIÄ. KIRJOITA TAI SOITA ! JUHA KIELOSTO, PIHKATIE 3 A 11, 00410 HELSINKI. PUH. 90 – 5633048

MYYN/VAIHDAN SEURAAVAT ALKUPERÄISET KASETTIPELIT: LE MANS, SHARK HUNTER, BARN STORMER, BINARY LAND, SPACE SATELLITE, JUMPING JACK, ROGER RUBBISH, ALPHA BLASTER, SPACE WALK, SORCERY, BLAGGER, CHOSTBUSTERS, BAT MAN, BATLE FOR MIDWAY, INT.KARATE, A VIEW TO A KILL. KOKO PAKETTI 550 mk ! HALPAAKIN HALVEMPAA ! SOITA TAI KIRJOITA. MIKA MUSTONEN, KIVISILTA, 50100 MIKKELI. PUH. 955 – 335204 (SOITA KLO. 18 JÄLKEEN)

MYYN TOSHIBA HX-10 64 k TIETOKONEEN JA SEURAAVAT PELIT: THE DAMBUSTERS, DECATHLON, WINTER GAMES, SHARK HUNTER, SKRAMBLE, TANK, APEMAN. LISÄKSI MUITA OHJELMIA. KAIKKI YHDESSÄ TAI ERIKSEEN. TEE TARJOUKSESI JA KIRJOITA. JARMO HUHTANEN, 28 B 8, 27910 HUOVINRINNE. (TIETOKONE OSTETTU JOULUNA -86 JA PELIT SEN JÄLKEEN)

VAIHDAN MODULIPELINI THE GOONIES JA ANTARCTIC ADVENTURE PELEIHIN NEMESIS, PENGUIN ADVENTURE, KONAMI`S SOCCER TAI KNIGHTMARE. VAIHDAN MYÖS ALKUPERÄISET KASETTIPELINI RAID OVER SEA, MOLECULE MAN, SEKÄ WHO DARES WINS II PELEIHIN DYNAMITE DAN, COSMIC SHOCK ABSORBER, FIRE HAWK, TERMINUS TAI COLONY. MYÖS MUUT PELIT KELPAAVAT. SOITA KLO. 15.30 – 20.00 NUMEROON 917 – 171144 / MARKUS

VAIHDAN MSX-PELEJÄ LEVYLLÄ JA KASETILLA. PASI UUPPO, LUMIKONKATU 2 B 46, 20240 TURKU. PUH. 921 – 401181, ILTAISIN

MYYN 5 MSX PELIMODULIA, 8 KASETTIA JA MIKROBITIN VUODEN -86 OHJELMAKASETIN, TOSI HALVALLA ! SOITA JA KYSY ! PUH. 953 – 84375 KYSY TIMOA

OSTAN KÄYTETYN SVI-707 LEVYASEMAN. HARRI VIKKI, 38740 HAPUOJA.

MYYN MSX:n PELIT BEAMRIDER JA PITFALL II, HINTAAN 60 mk/kpl TAI 110 mk MOLEMMAT. (HUOM. EI KERTAAKAAN KÄYTETTYJÄ). IIRO KETOLA, TELKÄNTIE 3 B 13, 32210 LOIMAA KK. PUH. 923 – 28363

MYYN/VAIHDAN SEURAAVAT ALKUPERÄISET PELIT: BINARY LAND (K) , KONAMI`S BOXING (M), HYPER SPORTS 3 (M), POLICE ACADEMY (K), SPACE WALK (K), SPOOKS & LADDER (K), JA TURBOAT (M). JARI-PEKKA KOSKELO, KÄENKUJA 1 A 1, 89620 PITÄMÄ. PUH. 987 – 11654

MYYN UUDENVEROISEN SVI-738 X`PRESS MSX 2:n + (MSX DOS, CP/M) + SONY HIT-BIT NELIVÄRIKIRJOITTIMEN + SONY:n & SANYO:n KASETTIASEMAT + ALKUPERÄISET KASETTIPELINI JA MODULIT (MM. VAMPIRE KILLER MSX 2) + KAIKKI OHJEKIRJAT + MSX LEHTIÄ YM. MYYDÄÄN TARJOUSTEN PERUSTEELLA. JANI HÖLLI, ORAVA-AHTEENTIE 4 F, 36200 KANGASALA. PUH. 931 – 772986

MYYN SEURAAVAT ALKUPERÄISET PELIT: THE DAMBUSTERS 50 mk, STAR SEEKER 40mk, SHARK HUNTER 25 mk, VAMPIRE 20 mk, BOULDER DASH 45 mk, MSX CLASSIC 65 mk, THE HEIST 50 mk, JET BOMBER 40 mk, VALKYR 50 mk, JA MODULIT SKY JAGUAR, HYPER RALLY JA YIE AR KUNGFU II 70 mk/kpl TAI YHTEENSÄ 190 mk. VAIHTO EI KÄY PÄINSÄ. JUSSI JAAKONAHO, PL 79, 85801 HAAPAJÄRVI. PUH. 984 – 22118

MYYN/VAIHDAN SEURAAVAT PELIT:
WINTER GAMES, UCHI MATA, GAUNTLET, FIVE STAR, WHO DARES WINS II, CYBERUN, INT.KARATE, SNOOKER, SKRAMBLE, VAMPIRE YM. SEKÄ MODULIN ANTARTIC ADVENTURE. SOITTELE NIIN SOVITAAN HINNOISTA ! JONI SALONEN, VUORENLAHDENKATU 49, 40900 SÄYNÄTSALO. PUH. 941 - 742007

MYYN SEURAAVAT ALKUPERÄISET KASETTIPELIT: JET SET WILLY I, CHUCKIE EGG, AVENGER, LES FLICS, JET BOMBER, TIME CURB, JACK THE NIPPER, SPY VS SPY II, ZOIDS.TOMI SALO, PIISAMIPOLKU 9, 21220 RAISIO 22.
PUH. 921 - 781850

VAIHDAN MSX:n PELEJÄ MM. GAUNTLET, BATMAN, HEAD OVER HEELS, AVENGER SEKÄ MYYN KIRJAT: KAIKKIEN MSX JA MSX GAMES BOOK. MIKKO HÄYHÄ, 61120 LOUKO. PUH. 964 - 65132

MYYN/VAIHDAN MSX:n KASETTI, DISKETTI JA MODULI PELEJÄ. MINULLA ON MM. RAMBO, LIVINGSTONE, POLICE ACADEMY, FEUD, CHAMPPION PRO WRESTLING, GRAND PRIX WORLD, MONTY,KRAKOUT, ARKANOID, GREEN BERET, XEVIOUS, ZANAC, KONAMI`S PIPPOLS, BEACH HEAD + PALJON MUITA HUIPPUPEJEJÄ. ITSE HALUAISIN JOTAIN HYVIÄ PELEJÄ ESIM. SUPER CYCLE, PENGUIN ADVENTURE YM. HUIPPUPELEJÄ. PETTERI JOUTSENO, TIMONKUJA 12, 08700 VIRKKALA. PUH. 912 - 42573

MYYN SEURAAVAT KONAMIN MODULIT:
GREEN BERET 110 mk, HYPER RALLY 130 mk JA BOXING 110 mk, TOSI ARVOSTETTUJA MODULEJA HALVALLA. MYYN MYÖS SEURAAVAT KASETTIPELIT: JACK THE NIPPER 75 mk, SMASH 25 mk, ROCKYMAN 35 mk, FIRE RESCUE 60 mk, DEATHVALLEX GOLD RUSH 85 mk, PIT FALL II 60 mk, AVENGER 75 mk.

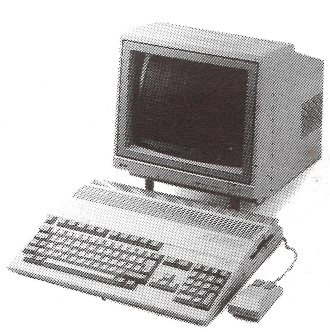
SOITTELE MIHIN AIKAAN TAHANSA, MUTTA VAIN KESKIVIIKKOISIN. PUH. 931 - 790039 KYSY TEROA. VOIT MYÖS KIRJOITELLA TERO HAKKARAINEN, 36100 KANGASALA as.

NYT SINULLA ON MAHDOLLISUUS JÄTTÄÄ OMAT <u>LYHYET ILMOITUKSESI PÖRSSI UUTISET PALSTALLE ILMAISEKSI</u>. MEIDÄN LEHDEN KAUTTA LÖYDÄT JUURI SEN LUKIJAKUNNAN, JOTA ILMOITUKSESI KIINNOSTAA.
LÄHETÄ ILMOITUKSESI OSOITTEESEEN:
MSX-KLUBI, PÖRSSI UUTISET, PL 125, 38701 KANKAANPÄÄ.

VAIHDAN SEURAAVAT PELIT TOISIIN:
THE WAY OF TIGER, KNIGHTSAHADES, MASTER OF LAMPS, TRAILBLAZER, ATTACK KILLER TOMATOES, HEAD OVER HEELS, TERMINUS, BARNSTORMER, WHO DARES WINS II, JACKLE & WIDE, BOUNDER, PUZZ OFF, ICE KING, RAID OVER SEA, NORCEMAN SEKÄ MODULIN RED ZONE. HANNU HÄTINEN, 82110 HEINÄVAARA. PUH. 973 - 797876 SOITOT KLO. 16-21

MYYN/VAIHDAN SEURAAVAT PELIT:
LIVINGSTONE 70 mk, APEMAN 50 mk, PASTEINDER 40 mk, FOOTBALLER OF THE YEAR 50 mk, AVENGER 50 mk, EDDIE KID JUMP CHALLAGE 40 mk, VIDEO POKER 20 mk, FEUD 15 mk, COLONY 15 mk, INVASION 15 mk, SURVIVORS 15 mk, SOUL OF ROBOT 15 mk, NORTH SEA HELICOPTER 50 mk, STAR WARS 50 mk, VOIN MYÖS VAIHTAA MUUTAMAN ALKUPERÄISEN MSX RED BOOKIIN. JARI MÄKELÄ, RUUSUTARHANKATU 2, 37830 VIIALA. PUH. 937 - 33321

MYYN/VAIHDAN SEURAAVAT MSX-PELIT:
JACK THE NIPPER, WAY OF TIGER, INHERITANCE, 10 COMPUTER HITS, HERO, GHOSTBUSTERS, JET FIGHTER, FORMULA 1 SIMULATOR, MANIC MINER, SORCERY, YIE AR KUNGFU, FEUD JA COLONY. AKI TSUPARI, KAARIKATU 23, 53420 LAPPEENRANTA. PUH. 953 - 85030
PS. HALUAN YHTEYDEN LAPPEENRANTALAISIIN MSX OMISTAJIIN !!



SOITTA 931-484490

AMIGA 500. 4995,—

TRIOSOFT tarjoaa 1200 mk ohjelmapaketin Amigan ostajille.

- Barbarian
- Stangl'ider
- Lattice C
- Phasor one Joystick

KUUKAUDEN MODULI:

Knightmare on ollut yksi suosituimmista ja myös parhaista Konamin moduleista ja kaikki siitä pitävät ja mikseivät muutkin ovat odottaneet lisää samanlaista. Nyt sitä on saatavana, sillä uusi Konami on alanimeltään Knightmare II ja varsinaiselta nimeltään **The Maze of Galious**.

Pelin taustalla on monimutkainen tarina kreikkalaisesta tarustosta, eli miten Galious-niminen paholaismielinen ylipappi on valtaamassa Kreikan valtakuntaa. Galious pitää päämajanaan isoa linnaa ja on onnistunut kidnappaamaan pelin kahden sankarin Popolonin ja Afroditen syntymättömän lapsen Pampaksen. No jaa, on siinä tarinaa, mutta kreikkalaisissa taruissahan mikään ei ole mahdotonta. Pelin kannalta tämä merkitsee sitä, että Popolonin ja Afroditen on valloitettava linna, tuhottava Galious ja pelastettava Pampas. Ja tämä taas ei ole mikään yksinkertainen juttu, sillä linnassa on 156 huonetta sekä 10 suljettua porttia toisiin maailmoihin, joista jokainen vaatii oikean avaimen.

Pelissä ohjataan Popolonia ja Afroditeä vuoron perään. Sankarin vaihtaminen tilanteen mukaan on aiheellista, sillä kummallakin on erilaiset ominaisuudet ja yksinään kumpikaan ei voi selvittää koko seikkailua. Alussa kummallakin on aseenaan pelkkä miekka, mutta lisäaseita ja muutakin tarpeellista löytyy pelin edetessä. Tarvikkeiden oikea valinta on tietysti tärkeä tilanteen mukaan. Ja tilanteita riittää, sillä melkein jokaisessa kentässä on linnan vartijoita tai muitakin esteitä ratkottavana. Vartijoiden tuhoaminen kasvattaa kokemusmittaria ja tämän avulla on mahdollista saada elinvoimaa lisää. Vastaavasti vartijat kuluttavat helposti elinvoiman loppuun, joten peli alkaa sujua alkua pitemmälle vasta harjoittelun jälkeen. Lisäksi linnan kartan tunteminen on aiheellista, jolloin reitin valitseminen on helpompaa. Kaikki käytävät on jossain vaiheessa tutkittava ja opittava käyttämään kuljettimia, jotka ovat ainoa tapa päästä tiettyihin osiin linnasta.

Vaikka Maze of Galious ei ainakaan kotelon mukaan ole megamoduli, se hakkaa kuitenkin kasettipelit laajuudellaan ylivoimaisesti ja tässä pelissä tosiaankaan ei loppuunpelaaminen ole muutaman yrityksen juttu (se, joka ensiksi pelaa tämän loppuun saa MSX-klubilta erikoispalkinnon). Kuten todettu, varsinaisessa linnassa on huoneita 156 ja portit kymmeneen lisämaailmaan. Näissä maailmoissa voi tavata erilaisia jumalia ja ostaa näiltä tarvikkeita. Kaiken kaikkiaan peliin kuuluu erilaisia esineitä 48 kappaletta ja jokaiselle löytyy oikea käyttö kokeilun mukaan, kaikkia ei kuitenkaan välttämättä tarvita. Vihollisiakin on kymmenen erilaista, lepakoita, luurankoja, liskoja, haisunäätiä yms., joiden voimakkuus vaihtelee ja näitä vastaan tarvittavat aseet ovat myöskin erilaisia.

Yleisarvosanana The Maze of Galiouksesta: se on mahtava moduli ja omassa lajissaan luultavasti paras MSX:lle saatavana oleva toimintaseikkailu (tosin MSX 2:n Vampire Killer on vielä hiukkasen edellä, mutta sitä voi pelata vain osa MSX-käyttäjistä). Pelissä on kaikki laitettu viimeisen päälle. Grafiikka ja musiikki, jollaisia ei kasettipeleistä näe ja kuule. Pelin laajuus ja monipuolisuus on aivan ylivoimainen ja pienimmätkin yksityiskohdat on hoidettu sillä tavalla, jonka Konami osaa. Modulipelien harrastajille tämä on helmi kokoelmiin ja niillekin, jotka eivät moduleita tavallisesti hanki: tutustu The Maze of Galioukseen ja näe, mitä olet jäänyt paitsi!

Vielä muutamia erikoisuuksia tästä pelistä: kaikkia ongelmia en onnistunut ratkaisemaan pelaamalla, joten käytin apuna huijausmoduli Game Masteria. Sen lisäksi on mahdollista pistää toiseen moduliporttiin (jos sellainen koneessa on) Knightmare, jolloin Popolon ja Afrodite voidaan herättää henkiin. Ja jos pistää Q-Bertin toiseen porttiin, elinvoimapisteet menevät heti alussa maksimiin ja tarvikkeitakin on alussa runsaasti. Kaikkea ne Konamilla keksivät!

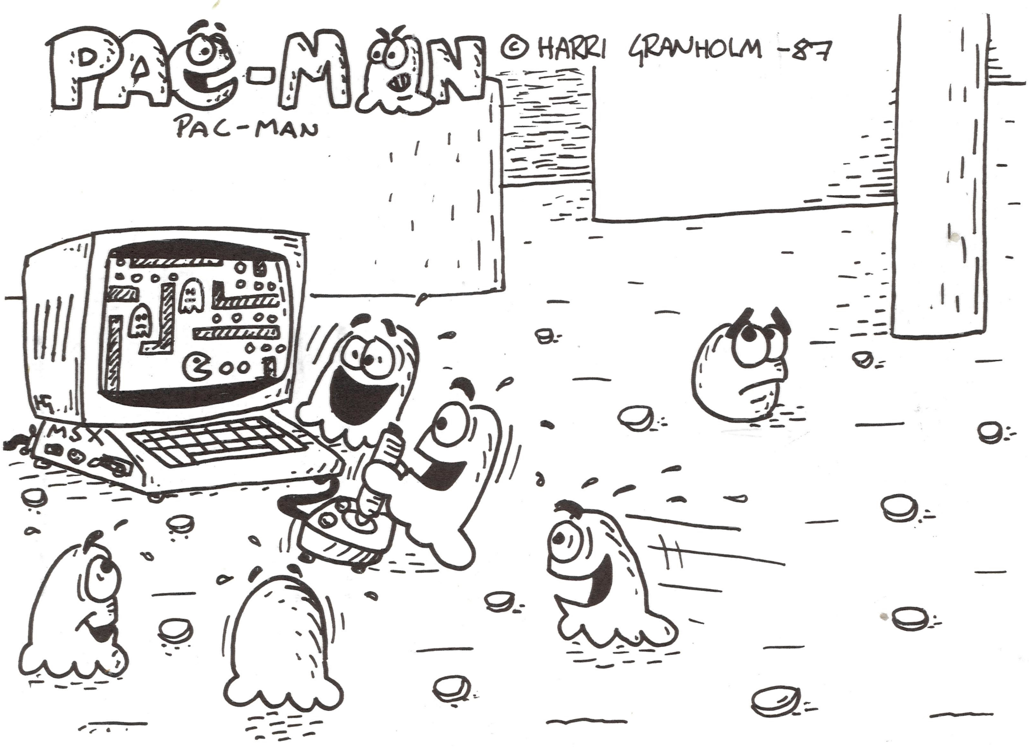
The Maze of Galiouksen hinta on 139 markkaa, mutta vaikka se kasettipeliin verrattuna voi tuntua kalliinpuoleiselta, siinä on peliä kerrakseen koko rahan edestä.

Nyt Lähtee!

Triosoft meni ja osti toimintansa lopettavan tukkuliikkeen MSX-varaston (ja tulihan siinä tavaraa muillekin mikroille, joten kerro kaverillesikin, jos hänellä on vaikkapa kuusnelonen tai Spectrum). Seuraavassa tuleekin sitten monia **kaikkien aikojen tarjouksia** ja nämä on tarkoitettu vain MSX-klubin jäsenille. Useat näistä tarjouksista ovat kaupan ovh-hintoihin verrattuna reilusti yli 50 %. Joitakin tuotteita on jäljellä vain muutamia kappaleita, joten toimi todella nopeasti ja ilmoita myös vaihtoehtoja.

Space Busters	15:-	Ice King	40:-	Donkey Kong	40:-
Starquake	40:-	H.E.R.O.	38:-	The Inheritance	32:-
The Wreck moduli	72:-	T Plan moduli	180:-	MT Base moduli	250:-
Martianoids	45:-	MSX Classics	32:-	Rocket Roger	40:-
Desolator	32:-	Sweet Acorn	15:-	Pentagram	45:-
Cyberun	40:-	Knight Tyme	15:-	International Karate	40:-
Avenger	32:-	Snake Runner	32:-	Chopper disk	80:-
Space Walk	15:-	Alpharoid disk	80:-	Future Knight	32:-
The Train Game disk	80:-	Compilation 6 disk	80:-	Who Dares Wins II	40:-
Shark Hunter	15:-	Valkyr	32:-	Wordstore Plus disk	90:-
Sailor's Delight	40:-	Chima Chima disk	50:-	Buzz Off	15:-
Footballer of the Year	32:-	Pitfall II	32:-	SamanthaFoxStripPoker	32:-
Time Pilot moduli	60:-	Jet Set Willy beecard	72:-	Macross disk	80:-
Panel Panic	15:-	Chack 'n Pop	15:-	The Heist	40:-
Mazes Unlimited	15:-	Happy Fret	40:-	Time Curb	40:-
Compilation 4	60:-	Compilation 5	60:-	Jet Bomber	40:-
Confused	32:-	Fuzzball	30:-	Macadam Bumper	40:-
Time Bandits	15:-	Bop	18:-	Zoot	18:-
Sailor's Delight disk	70:-	North Sea Helicopter	40:-	North Sea Helicopt. disk	80:-
Science Fiction	40:-	D-Day	40:-		

Lisäksi voimme tarjota seuraavan mahtipaketin: Phasor One-joystick + International Karate yhteishintaan 120:-



MSX-luettelo *vol. 5* Syyskuu 1987

Triosoft
PL 14 tai PL 89
33521 Tampere 33721 Tampere
(puh 931-461021, -177485, -484490)

Triosoftin uusi MSX-katalogi on yllätys: se on paljon pienempi kuin edellinen. Samalla se on myös paljon parempi, sillä listalta on karsittu pois paljon turhaa. Toiset saavat aivan vapaasti tehdä Suomen Suurimpia katalogeja, sillä niiden sisällöstä suurinta osaa ei kuitenkaan ole enää saatavana. Kysele uutuuksista, ME tiedämme niistä.

Konami (moduleja)	The Goonies	134:-
	Nemesis	134:-
	Knightmare	134:-
	Green Beret	134:-
	Hyper Sports 3	134:-
	Hyper Rally	134:-
	Soccer	134:-
	Games Master	158:-
	Penguin Adventure	139:-
	Q-Bert	139:-
	The Maze of Galious	139:-
	Vampire Killer (MSX 2)	158:-
Domark	The Living Daylights	60:-
Electric Software	The Wreck (moduli)	93:-
	MT Base	320:-
Ocean + Imagine	Donkey Kong	59:-
	Batman	59:-
	Arkanoid	59:-
	Head Over Heels	59:-
	Army Moves	59:-
	Game Over (*)	59:-
Activision	Space Shuttle	70:-
	H.E.R.O	70:-
	Ballblazer	70:-
	Howard the Duck	70:-
Alligata	Rocket Roger	59:-
	Who Dares Wins II	59:-
	Livingstone	59:-
	Livingstone disk	109:-
Infogrames	Vera Cruz Affair	70:-
	The Inheritance	70:-
Software Proj.	Jet Set Willy Beecard	84:-
Beau Jolly	Five Star Games	70:-

Mastertronic	180	28:-
	Rasterscan	22:-
	Stormbringer	28:-
	Voidrunner	28:-
	Flash Gordon	28:-
	Feud	22:-
	Streaker	22:-
	Milk Race	22:-
	Terminus	28:-
	Jackle & Wide	22:-
	Masterchess	22:-
Kuma	Mach. Code Tutor	102:-
	Zen machine code	136:-
	Zen m.code (disk.)	273:-
Bug-Byte	Zoot	28:-
	Sky Hawk	28:-
	Bop	28:-
Ricochet	Eddie Kidd Jump Challenge	22:-
Players	Fire Hawk	22:-
	Sea King	22:-
Hudsonsoft	T Plan moduli	287:-
Bubble Bus	Starquake	59:-
	Wizards's Lair	59:-
Level 9	Silicon Dreams	116:-
	Jewels of Darkness	116:-

Databyte	Boulderdash II	70:-
	Spy vs Spy II	70:-
Endurance	International Karate	60:-
Gremlin Graph	Krakout	59:-
	Jack The Nipper	59:-
	Auf Wiedersehen Monty	59:-
	Deathwish 3	59:-
	Future Knight	59:-
	Desolator	59:-
	MSX Classics	70:-
	Jack the Nipper II (*)	59:-
	Mask (*)	59:-

U.S. Gold	Pentagram	70:-
	Cyberun	70:-
	Dambusters	70:-
	Deeper Dungeons	40:-
	Bubbler	59:-
	Gauntlet	70:-
	Winter Games	70:-
	Martianoids	59:-
	Ace of Aces	70:-
Aackosoft & Eaglesoft	Wordstore + (disk)	120:-
	Compilation 4	88/124
	Compilation 5	88/124
	Flight Deck	84/100
	North Sea Helic.	70/100
	Compilation 6	88/124
	Compilation 7	88/124
	The Chess Game	77/88
	Zanac	50/79
	Alpharoid	70/109
	BeachHead	70/109
	Crusader	70/109

Muistathan myös, että Triosoftista löytyy Sonyn HBD-levyasema (kysy hinta!), Phasor One-joystick (mikrokytkimet ja pistoolikahva) tasan satasella ja Moon Raker-joystick 40:-.

TRIOSOFT
PL 14, 33521 Tampere
PL 89, 33721 Tampere

Puhelimitse 931-177485
931-461021
931-484490

Tämäkin lista vanhenee muutamassa päivässä, koska uutuuksia tulee joka viikko. Kysele ja tilaa!

* tarkoittaa sitä, että peliä odotellaan vielä Triosoftin varastoon. Saatavuus on täysin riippuvainen valmistajan aikataulusta.

Muista myös tämä tarjous: Phasor One-joystick + International Karate = 120:-
(kaupassa ovh:t Phasor 129:-, Karate 109:- - voimassa niin kauan kuin Karateja riittää)

MSX2:

Vampire Killer moduli	158:-
Red lights of Amsterdam	140:-
Thunderball	118:-
Chess Game 2	118:-



Kysy myös TARJOUKSIA.


Konami
MSX
グラディウス
NEMESIS
© Konami 1986
ROM
ROM CARTRIDGE RC742
Konami
KING'S VALLEY
King's VALLEY
MSX
ROM CARTRIDGE RC 727
Konami
MSX
Konami's FOOTBALL
ROM
ROM CARTRIDGE RC 732
Konami
MSX
Konami Hyper Rally
ROM
ROM CARTRIDGE RC 718
The MAZE of GALIOUS
MSX
ROM Cartridge
KONAMI
PENGUIN ADVENTURE
KONAMI
You are Bronson in....
DEATH WISH 3
MSX
MSX
INHERITANCE
Panic in Las Vegas
GOLDEN NUGGET
INFOGRAMES
ACE of ACES
MSX 64K

JOUKKOJULKAISU

